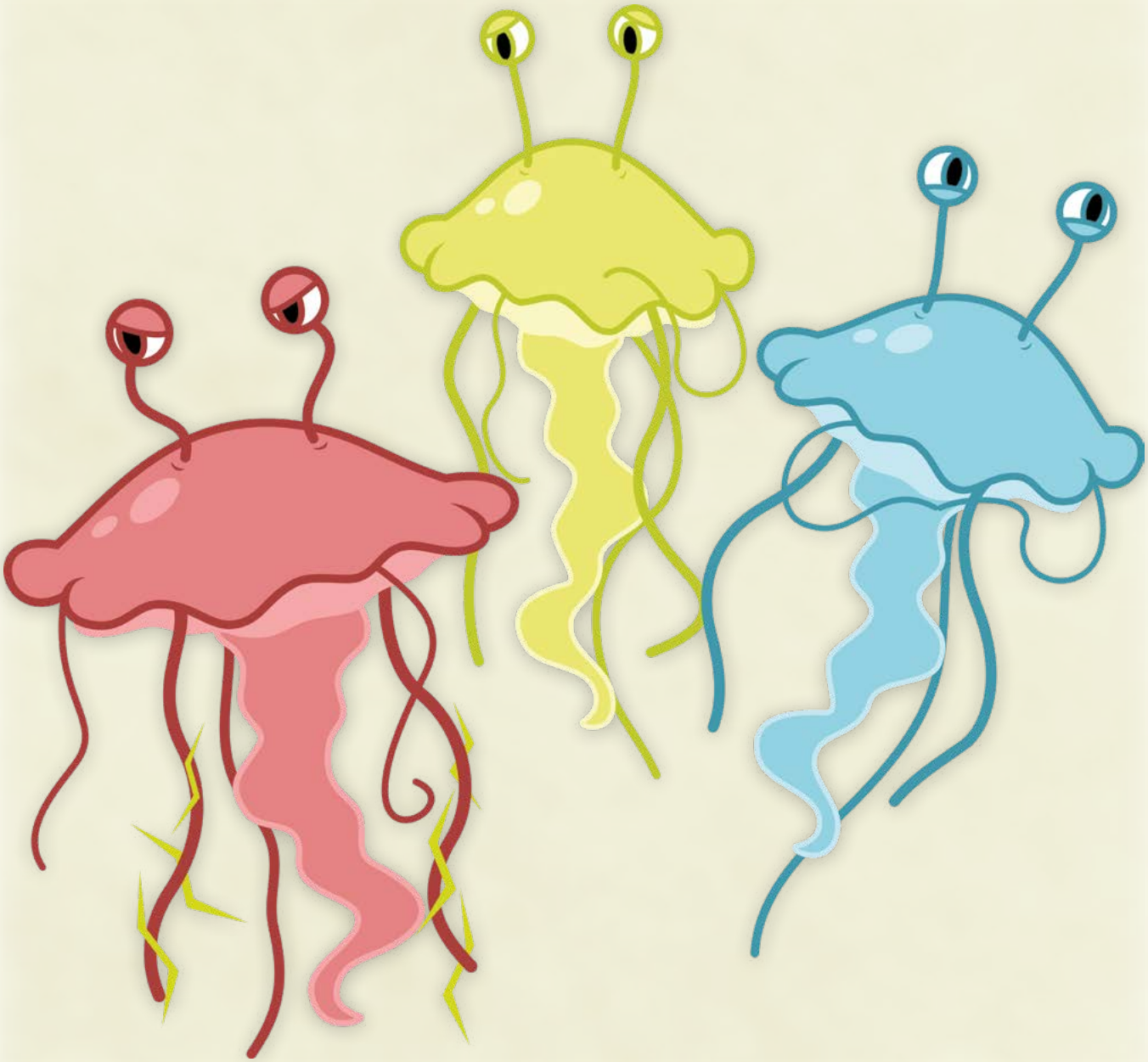
Guest Customer (Order #49142230)

CEREMONIA ŚWIATEŁ



Przygoda do gry Equestria Puść Wodze Fantazji

Guest Customer (Order #49142230)

Spis treści

Wstęp 4
Wprowadzenie 6
Początek przygody 10
Droga wolna 12
Umberfoal 16
Fort Zwieńczenia 26
Królowa Pająków atakuje! 32
Wielka Głębia 34
Las Agaricus 36
Tron Królowej Pająków 44
Zatopiona Świątynia 46
Ceremonia Świateł 52

Edycja angielska

Twórca gry: Zak Barouh

Ilustracja na okładce: Tony Fleecs

Ilustracje wewnątrz książki: Amy Mebberson, Anna Sęp, Chris Cæsar, Matthew Incorvati, Juliane Macedo i Hasbro Studios

Redakcja: Alessio Cavatore & Jack Caesar

Korekta: Karen Miksza, Mark Pollard

Projekt graficzny: Dylan Owen

Podziękowania dla: Heather Hopkins, Marion Bardou, Hugo Pritchard-Law, Criz Jamers oraz wszystkich pozostałych kucykowych testerów

Edycja polska

Wydawca: Black Monk Michał Lisowski

Koordynatorka projektu: Daria Pilarczyk

Redaktorka naczelna: Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Redaktor pomocniczy: Paweł Marszałek

Tłumacz: Maciej Nowak-Kreyer

Korekta: Kasia Wieczorek

Skład: Monika Rajkowska-Fuczkiewicz

Podziękowania dla: Mateusza Hoppe, Patrycji Olchowy, Heleny Polkowskiej, Kuby Polkowskiego, Adama Wieczorka i Alexa Wieczorka

River Horse oraz River Horse Games są nazwami handlowymi River Horse (Europe) Ltd. River Horse oraz logo River Horse są ®, TM i/lub © River Horse Ltd 2019.

HASBRO, logo HASBRO, MY LITTLE PONY i wszystkie powiązane postaci są znakami towarowymi Hasbro i są używane za zgodą. © 2019 Hasbro. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Guest Customer (Order #49142230)

Wszystko zdawało się takie spokojne. Powietrze otulało ją niczym chłodne, jedwabne prześcieradło. Tafla jeziora poniżej lśniła, gładka jak lustro. Niebieskie światła tańczyły po ścianach jaskini i odbijały się od powierzchni wody.

Lady Alethea zamknęła oczy i odetchnęła głęboko. Delikatnie osuwała się w sen, a świat wokół niej zdawał się kurczyć. Nie czuła bryzy, nie słyszała żadnych dźwięków. Właśnie wtedy znikąd wyskoczyła ryba jaskiniowa. Plusk poniósł się głośnym echem, wprawiając lustrzaną dotąd taflę w drżenie. Cisza opuściła Aletheę tak szybko, jak przyszła. Znów dobiegły ją odgłosy ceremonii odbywającej się wyżej, w mieście. Westchnęła, oczyściła umysł i ruszyła po spiralnych schodach wiodących do Krypty Ksiąg. Miała jeszcze coś do zrobienia, a to mogła być jej ostatnia szansa na naprawdę długo.

W Krypcie Ksiąg Alethea szybko weszła do centralnej komnaty i przygotowała Tygiel. Kanciasty kamień tkwiący wewnątrz zdawał się wyłapywać światło z pomieszczenia, a następnie je wypuszczać rozszczepione niczym przez pryzmat. Alathea, tak jak wiele razy wcześniej, wyjęła kryształ z Tygla i zastąpiła go innym. Przez czas, który zdawał się wiecznością, wpatrywała się w biały klejnot. Ogrom wiedzy, którą skrywał, chronił ich przez te wszystkie lata.

– Jednak nie chronił nas wystarczająco – powiedziała na głos, chociaż wcale nie miała takiego zamiaru.

– Lady bibliotekarko, wiem, że wcale nie chciałaś, aby do tego doszło – odezwał się głos zza jej pleców, zaskakując ją. To Evenlight. Jak długo tutaj była? – Czuję to samo, jednak tak będzie najlepiej. Dla nas wszystkich.

Biała klaczka uśmiechała się do niej. Alethea przeniosła spojrzenie z Evenlight na kamień w swoim kopytku, który lśnił świetlnymi refleksami.

– Ta cała wiedza tutaj... Cała nasza historia, nasza tradycja. Czy zostanie zapomniana wraz z Umberfoal? – Alethea wskazała kamień i ponownie spojrzała na przyjaciółkę. Evenlight była najmłodsza z nich wszystkich, jednak bibliotekarka po raz pierwszy dostrzegła zmarszczki wokół jej oczu. Może czas przyspieszył?

– Niewykluczone – odparła Evenlight – ale nie na zawsze, moja droga. Dla nas te lata miną jak jedna spokojna chwila. A to, co zapomniane, można przypomnieć.

– Masz rację – uznała Alethea. – Jak zwykle. – Odwzajemniła uśmiech. – Powinnaś wrócić na plac, żeby dokonać ostatnich przygotowań. Zaraz do ciebie dołączę, tylko skończę zajmować się Tyglem.

Evenlight przytaknęła i odtruchtała. Alethea usłyszała, jak wspina się po krętych schodach z powrotem do miasta. Stanęła spokojnie obok wysokiego łuku bramy i nasłuchiwała tak długo, aż stukot kopytek całkiem ucichł. Wtedy pospieszyła z powrotem do głównej komnaty.

Tam ściągnęła sukno osłaniające skomplikowane urządzenie spoczywające na stojaku. Najpierw wydawało się pełne wody, atramentowo czarnej niczym Głęboka Toń, wkrótce jednak w środku coś zaczęło się poruszać. Wewnątrz pojawiły się kształty: z czerni zaczęło się wyłaniać pojedyncze jedwabiste pasmo obramowane ośmioma długimi nogami, które wyglądały, jakby miały zaraz sięgnąć w stronę Kucyka i go złapać. Zamiast tego wykrzywiły się jednak i wygięły wokół pasma. Komnatę wypełnił coraz głośniejszy syk i klekot, kiedy jedwab zaczął rezonować, i ku Lady Alethei popłynął, odbijając się echem, pojedynczy głos.

– Czy ukończono już ostatnie przygotowania? – wyszeptał ów głos wśród wibracji. Alethea mocno zacisnęła powieki i wzięła głęboki oddech. Wypuszczając powietrze, rozejrzała się po bibliotece, która była jej domem. Szarpnęła pasmo, aby odpowiedzieć.

– Tak – odparła. – Ukończono.

Guest Customer (Order #49142230)

Wstęp

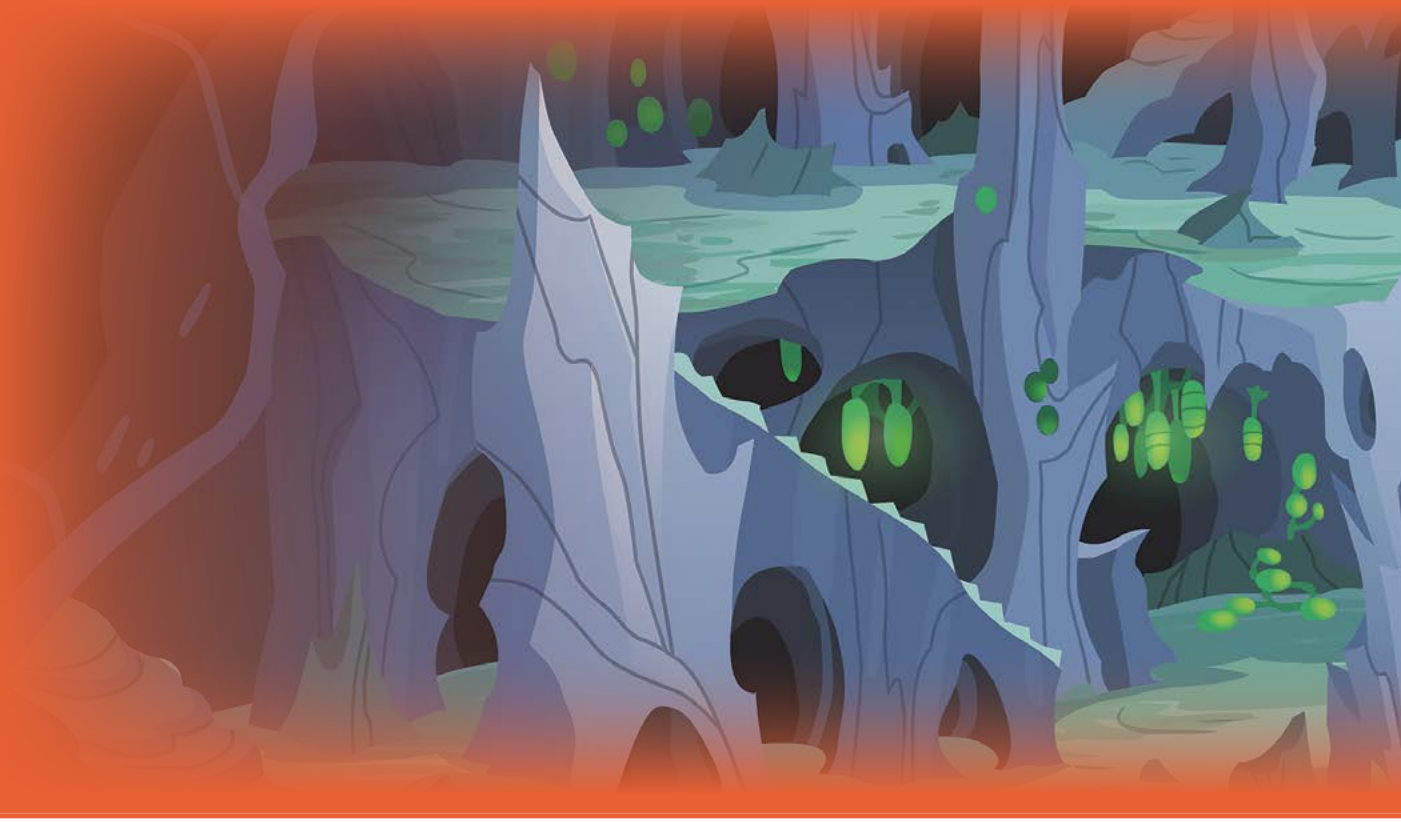
Głęboko pod Pylistym Grzbietem, na skraju Złej Ziemi, na światło dzienne wychodzi zagubiony fragment dziejów Equestrii.

Equestria to magiczna kraina pełna radości i zabawy, miejsce, które wielu nazywa domem. Każda istota – nieważne, czy jest Kucykiem, smokiem, leśnym stworzeniem, czy draconequusem – jest tam mile widziana, dopóki w jej sercu gości przyjaźń. Jednak nawet takie miejsce ma swoje sekrety. Ci, którzy zajrzą głębiej, odnajdą zaginione przekazy z dziejów Equestrii, dawno zapomniane tradycje, pieśni, których już się nie śpiewa, historie, których już nikt nie opowiada. Jakaż tajemna wiedza czeka teraz, aby ją poznać? Jakie ukryte miejsca są tuż poza zasięgiem wzroku i słuchu? Niewielu poszukiwaczy przygód jest na tyle dzielnych, aby poradzić sobie z nieznanymi zagrożeniami. Czy jesteście wśród nich?

Zaginione miasto Umberfoal właśnie budzi się z trwającej tysiąc lat magicznej drzemki. Kucyki graczy (KG) będą pierwszymi Kucykami, jakie postawią kopytka we właśnie odnalezionym mieście i zmierzą się z labiryntem jaskiń rozciągającym się pod powierzchnią Equestrii. W Umberfoal spotkają mieszkańców i przywódców miasta, poznają też ich dzieje, włącznie z tradycją Ceremonii Świateł, która swoimi korzeniami sięga aż do samych początków Umberfoal. Jednak przed rozpoczęciem ceremonii zdarzy się katastrofa, która rzuci KG prosto w przygodę, niosąc je o wiele głębiej, niż leży Umberfoal. W Umbrowych Głębinach czekają na nie niezbadane komnaty, niebezpieczne lochy i starożytne jaskinie!

Głęboko pod ziemią KG zawędrują w całkiem obce strony, niepodobne do niczego, co znają z Equestrii. Będą musiały wykorzystać wszystkie swoje umiejętności, żeby uniknąć ukrytych pułapek, wędrować wśród krętych tuneli i zmierzyć się z wieloma dziwnymi potworami, dla których Umbrowe Głębiny są domem. Odnajdą też dawno zaginione tropy, wiodące z powrotem do Umberfoal, gdzie nie wszystko jest tym, czym się wydaje...

Przed tobą scenariusz przygody do gry fabularnej *Equestria: Puść Wodze Fantazji*. Zaplanowano go tak, aby zaczynał się zaraz po zakończeniu poprzedniej przygody, *Klątwy Statuetek*, wydanej osobno.



Guest Customer (Order #49142230)

Wcześniejsze rozegranie *Klątwy Statuetek* czy jakiejkolwiek innej przygody nie jest konieczne przed rozgrywką w *Ceremonię Świateł*. Jeśli jednak gracze dopiero zaczynają swoją przygodę z tą grą, dobrze byłoby zagrać najpierw w *Zwierzaki w opałach* – krótki wprowadzający scenariusz z podręcznika podstawowego, który pozwoli im szybko nauczyć się reguł. W *Ceremonię Świateł* gra się najlepiej, gdy drużyna ma już za sobą trochę doświadczenia, dlatego jeśli twoje KG jeszcze nie przeżyły razem przygód, warto poświęcić odrobinę czasu na wspólne omówienie historii grupy. Gdzie spotkały się wasze Kucyki? Z jakich tarapatów już się wyplątywały? Dokąd razem wędrowały? W ten sposób przed rozpoczęciem *Ceremonii Świateł* zabawa zdąży się już dobrze rozgalopować.

Ceremonia Świateł przeznaczona jest dla Kucyków na poziomach od 2 do 5. Postaci o znacznie wyższych poziomach doświadczenia mogą uznać, że jest za łatwo, dlatego jeśli w drużynie są bardziej doświadczone KG, mistrz gry powinien zwiększyć trudność testów i wyzwań albo sprawić, żeby pojawiały się częściej. Podwyższenie poziomu trudności o jeden albo dwa sprawi, że zrobi się naprawdę ciężko, więc pamiętaj, jakie wartości kostek mają twoi gracze (to znaczy, ile zwykle rzucają oraz ile mogą wyrzucić najwięcej). Jeśli przygoda wydaje się zbyt łatwa albo za trudna i twoim zdaniem źle to wpływa na zabawę, swobodnie dostosuj poziom trudności w czasie gry.

Ta książka ma tylko pomóc tobie (mistrzowi gry) w opowiedzeniu ekscytującej historii. Znajdziesz tutaj mnóstwo przydatnych informacji, które pomogą płynnie prowadzić rozgrywkę, jednak nie wszystko trzeba zrobić dokładnie tak, jak napisano! Jeżeli dodasz trochę od siebie i będziesz improwizować od czasu do czasu, zabawa może dać wam jeszcze większą frajdę, dlatego zachęcamy do eksperymentów. Na pewno będzie prościej, jeśli dokładnie zapoznasz się z regułami *Equestrii: Puść Wodze Fantazji*, dlatego zanim zaczniesz grę, przejrzyj najważniejsze części podręcznika podstawowego. Przed sesją uważnie przeczytaj całą przygodę i dokładnie zapoznaj się z przedstawioną w niej historią oraz bohaterami. Dzięki temu łatwiej będzie ci później improwizować, bo szybko ocenisz, jak działania KG wpływają na całość opowieści. Przed grą przeczytaj także streszczenie przygody.

Przede wszystkim pamiętaj o tym, że w grze *Equestria: Puść Wodze Fantazji* chodzi o to, by fajnie bawić się z przyjaciółmi, wspólnie uczestnicząc w fantastycznej historii!

Guest Customer (Order #49142230)

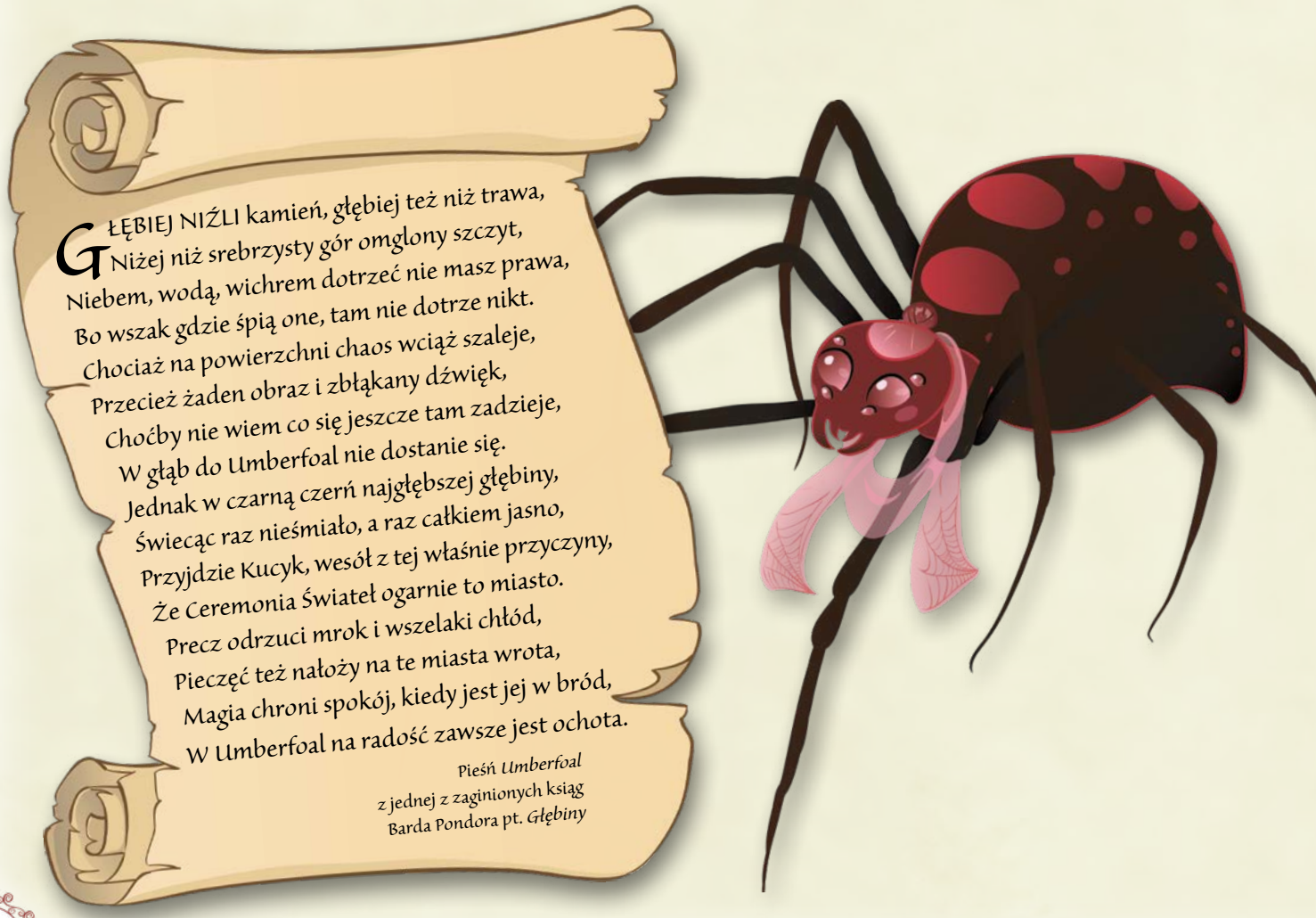
Wprowadzenie

W *Ceremonii Świateł* Kucyki graczy czeka mnóstwo wędrówek po jaskiniach i lochach. Swoje główne zadanie KG znają prawie od razu: muszą doprowadzić do tego, aby w Umberfoal odbyła się Ceremonia Świateł. Oczywiście po drodze czeka je mnóstwo utrudnień, z którymi będą musiały jakoś sobie poradzić. Żaden Kucyk nie ma pojęcia, że główna bibliotekarka Krypty Ksiąg, ogromnego archiwum Umberfoal, knuje coś razem z potężną istotą z głębin, Królową Pająków. Bibliotekarka, Lady Alethea, planuje przerwać Ceremonię Świateł i wpuścić rój Królowej Pająków do Umberfoal.

Kiedy pajęczy rój zaatakuje Umberfoal, uruchomią się magiczne zabezpieczenia, odcinając miasto od powierzchni ziemi. Wtedy Lady Alethea i Królowa Pająków spróbują zepsuć Arkast, przedmiot o niezwykłym znaczeniu dla Ceremonii Świateł. Pająki zaczną zmieniać miasto w ogromne pajęcze gniazdo, a KG ruszą przez ogromny labirynt jaskiń i tuneli rozciągający się pod Umberfoal, znany jako Umbrowe Głębiny. KG zbiorą wszystko, co jest potrzebne do urządzenia Ceremonii Świateł i przywrócenia mocy Arkastu. Przy okazji odwiedzin w Lesie Agaricus, siedzibie inteligentnych grzybów o nazwie Agari, dowiedzą się również, skąd w ogóle wziął się zwyczaj organizowania ceremonii. I nawet tam, w głębokich podziemiach, znajdą sojuszników, którzy pomogą im w wykonaniu zadania.

KG muszą się spieszyć, bo będą ścigane przez rój Królowej Pająków. Pająki chcą zdobyć Arkast, wierząc, że dzięki niemu zyskają moc, która pozwoli im przemienić nie tylko Umberfoal, ale całą Equestrię w ich nowy dom. Kucyki, gdy tylko zgromadzą tyle cennych przedmiotów, informacji i sojuszników, ile zdołają, muszą odnaleźć drogę powrotną do Umberfoal i rozpocząć Ceremonię Świateł. Tylko tak zdołają ocalić miasto!

Jeśli KG się powiedzie, przygodę zakończy Ceremonia Świateł, Umberfoal zostanie przywrócone do dawnej postaci, a bibliotekarka zrozumie swój błąd. Być może nawet uda się doprowadzić do zgody między Kucykami z Umberfoal a pająkami.



GŁĘBIEJ NIŹLI kamień, głębiej też niż trawa,
Niżej niż srebrzysty gór omglony szczyt,
Niebem, wodą, wichrem dotrzeć nie masz prawa,
Bo wszak gdzie śpią one, tam nie dotrze nikt.
Chociaż na powierzchni chaos wciąż szaleje,
Przecież żaden obraz i zbłąkany dźwięk,
Choćby nie wiem co się jeszcze tam zadzieje,
W głąb do Umberfoal nie dostanie się.
Jednak w czarną czerń najgłębszej głębiny,
Świecąc raz nieśmiało, a raz całkiem jasno,
Przyjdzie Kucyk, wesół z tej właśnie przyczyny,
Że Ceremonia Świateł ogarnie to miasto.
Precz odrzuci mrok i wszelaki chłód,
Pieczęć też nałoży na te miasta wrota,
Magia chroni spokój, kiedy jest jej w bród,
W Umberfoal na radość zawsze jest ochota.

Pieśń Umberfoal
z jednej z zaginionych ksiąg
Barda Pondora pt. *Głębiny*

Guest Customer (Order #49142230)

Zaginione miasto Umberfoal

Góry Pylistego Grzbietu wznoszą się nad ogromnym labiryntem tuneli i jaskiń, których od ponad tysiąca lat nie przemierzał żaden Kucyk. W górnych rejonach tych jaskiń znajduje się przestronna grota, w której kryje się zaginione miasto Umberfoal. Postawiono je na skalnej platformie nad podziemnym jeziorem i wzmocniono potężną magią. Było to miejsce bezpieczne od chaosu, jaki zapanował w Equestrii za rządów Discorda. Kiedy sprawy na powierzchni przybrały naprawdę rozpaczliwy obrót, Kucyki postanowiły znaleźć lepszy sposób na ochronę. Chcąc zapewnić sobie całkowite bezpieczeństwo, rzuciły czar, który wprowadził je w stan hibernacji. Zmienione w malutkie statuetki, spały za jego sprawą przez ponad tysiąc lat. Teraz wrota do Umberfoal stanęły otworem, a miasto budzi się z długiej drzemki!

Pośrodku miasta mieści się ogromny kolisty plac, od którego strome spiralne schody prowadzą w dół prosto do Krypty Ksiąg – biblioteki wykutej w skale, gdzie spoczywa wiele starożytnych tomów, pergaminów oraz magicznych przedmiotów. Jednym z najważniejszych jest **Tygiel**, niezbędny do podtrzymywania magicznej mocy Umberfoal. Tygiel odgrywa kluczową rolę w Ceremonii Świateł; pozwala zbierać oraz przechowywać wiedzę pod postacią podobnych do kryształów kamieni nazywanych **Arkastami**. Każdy stanowi coś na kształt bardzo wyszukanej książki. Arkasty można „odczytać" jedynie po umieszczeniu ich w Tyglu.

Ceremonia Świateł

Ceremonia Świateł to pradawna tradycja Kucyków z Umberfoal, przypominająca Wielką Galę Grand Galopu z Canterlotu, Kryształowy Jarmark z Kryształowego Królestwa albo Pożegnanie Zimy z Ponyville. Ceremonia upamiętnia założenie Umberfoal i odnawia magiczne zabezpieczenia miasta, przypominając mieszkańcom, że każdy z nich odgrywa ważną rolę we wsparciu pozostałych Kucyków oraz całego miasta. „Światłami" ceremonii są nie tylko fizyczne klejnoty oświetlające miasto, ale także same Kucyki z Umberfoal.

Spisek cieni

Zanim na Umberfoal rzucono zaklęcie statuetek, główna bibliotekarka, Lady Alethea, zawarła potajemny pakt z Królową Pająków. Królowa, wykorzystując przywiązanie bibliotekarki do wszystkiego, co starożytne, przekonała ją, że dorobek miasta zmarnieje i przepadnie – że zostanie zapomniany, tak jak Kucyki z Umberfoal. Teraz, gdy miasto się budzi, Lady Alethea planuje wpuścić do niego pomiot Królowej Pająków i użyć mocy Tygla, aby pomóc im zyskać szacunek oraz uznanie, na które, jak sądzi, w pełni zasługują. Jeśli Królowa Pająków zdoła wypaczyć Arkast i urządzić własną mroczną wersję ceremonii, może to oznaczać koniec Umberfoal!

Guest Customer (Order #49142230)

WAŻNE OSOBY

Evenlight Rozsądna

Evenlight jest Jednorożcem i najzdolniejszą magiczką w całym Umberfoal. Odegrała ważną rolę w założeniu miasta, jak również w przygotowaniu zaklęcia, które chroniło je przez ostatnie tysiąc lat. Jej ogromna wiedza i mądrość sprawiają, że może wydawać się nieco zdystansowana, a nawet trochę chłodna, jednak w sercu zawsze ma dobro Umberfoal. Żaden Kucyk jeszcze nie słyszał, aby podniosła głos!

Lady Alethea, główna bibliotekarka Krypty Ksiąg

Lady Alethea jest sędziwym Ziemskim Kucykiem, który świetnie zna się na tajemnej magii i mistycyzmie, chociaż nie umie posługiwać się magią Jednorożców. Jej rozległa, szczegółowa wiedza na temat zaklęć oraz czarodziejskich przedmiotów równać może się tylko z wielką kolekcją tajemnych ksiąg, pergaminów oraz niezwykłości zgromadzoną w Krypcie Ksiąg – bibliotece Umberfoal, nad którą sprawuje pieczę. Pomagała również Evenlight w przygotowaniu zaklęcia statuetek. Jest bardzo przywiązana do starożytnych przedmiotów i dba o to, żeby o nich pamiętano. Jest niezadowolona, ponieważ Umberfoal samo skazuje się na zapomnienie.

Jako główna bibliotekarka Krypty Ksiąg, Alethea jest również stróżem i główną zarządzającą Tyglem. Korzystając z tego urządzenia, potrafi zarówno tworzyć, jak i posługiwać się kryształami zwanymi Arkastami. To niezwykłe przedmioty służące do przechowywania wiedzy oraz magicznej energii, które można aktywować, korzystając z Tygla. Jeden z takich Arkastów zawiera całą wiedzę i rytuały potrzebne do urządzenia Ceremonii Świateł. Lady Alethea w tajemnicy planuje oddać ten Arkast Królowej Pająków. Wierzy, że z pomocą pająków zdoła wzbudzić taki szacunek i podziw dla starożytnych przedmiotów, na jaki zasługują. Królowa Pająków wmówiła Alethei, że obie pragną tego samego, a przekonała ją i zyskała jej sympatię, dzieląc się pajęczymi sekretami. Jednak tak naprawdę Insidira po prostu wykorzystuje Aletheę, żeby zdobyć władzę i dostać się do Umberfoal.

Insidira, Królowa Pająków

Insidira jest Królową Pająków – największym z olbrzymich tunelowych pająków, które tworzą jej rój. W miarę jak rosła, rosła także jej zachłanność i żądza władzy oraz nowych terytoriów. Wspólnie ze swoim towarzyszem, Ojcem Sieci, rządzi wszystkimi pająkami zamieszkującymi Umbrowe Głębiny.

Dawno temu ona i jej rój mieszkali w wyższych jaskiniach – tam, gdzie teraz znajduje się Umberfoal. Bardzo pragną tam powrócić. Przez ostatnie tysiąc lat Umberfoal otoczone było magiczną barierą, która powstrzymywała pająki, ale teraz, gdy pieczęć została złamana, dla Insidiry nadszedł czas działania. Jeśli pająki zdołają uprząść kokon oplatający całe miasto, będą mogły manipulować jego magią, przez co staną się jeszcze potężniejsze!

Insidira uważa, że po odzyskaniu Umberfoal pająki staną się na tyle silne, że będą w stanie skolonizować powierzchnię Equestrii. Wmówiła Lady Alethei, iż mają wspólny cel, i dzięki bibliotekarce uzyskała dostęp do Umberfoal, a zatem może teraz rozpocząć realizację swojego mistrzowskiego planu!

Guest Customer (Order #49142230)

Streszczenie przygody

Droga wolna (strona 12)
Przygoda rozpoczyna się otwarciem przez KG wrót Umberfoal! Kucyki stawiają pierwsze kroki w nieznanych głębinach.

Umberfoal (strona 16)
Miasto zapomniane przez historię wreszcie zostaje odnalezione! KG spotykają przywódców Umberfoal i pomagają tamtejszym Kucykom wrócić do normalnego życia.

Fort Zwieńczenia (strona 26)
KG wyruszają z misją zwiadowczą do Fortu Zwieńczenia, skąd nadal nie otrzymano żadnych meldunków od strażników. Znajdują tam dowody na spisek zagrażający całemu miastu!

Królowa Pająków atakuje! (strona 32)
KG wracają do miasta w samą porę, aby stawić czoła atakowi roju Królowej Pająków! Muszą odzyskać bardzo ważny przedmiot zwany Arkastem, a potem zwiać do Umbrowych Głębin.

Wielka Głębia (strona 34)
KG schodzą głębiej niż kiedykolwiek, aby poszukać w Umbrowych Głębinach sposobu na naprawienie wypaczonego Arkastu. Czeka je przeprawa przez Wielką Głębię – ciemną czeluść wypełnioną wodą.

Las Agaricus (strona 36)
Siedziba grzybopodobnych istot Agari może okazać się dla KG miejscem prawdziwego wytchnienia. Tutaj poznają nowych przyjaciół i znajdą kolejne informacje, które pomogą im ocalić Umberfoal.

Tron Królowej Pająków (strona 44)
W domu gigantycznych pająków KG odnajdą kolejny fragment układanki, którego potrzebują. Co popycha Królową Pająków do działania? Nawet tutaj znajdzie się okazja, aby z kimś się zaprzyjaźnić!

Zatopiona Świątynia (strona 46)
Zatopione ruiny kryją jeszcze jeden trop i prawdopodobnie kolejną część prawdziwej historii Umberfoal. Ta najgłębsza i najstarsza część Umbrowych Głębin może wystawić KG na ciężką próbę!

Ceremonia Świateł (strona 52)
KG muszą teraz powrócić z naprawionym Arkastem do Tygla w Umberfoal. Czy zdołają powstrzymać Królową Pająków? Czas na ostateczne dramatyczne starcie, w którym stawką będzie przyszłość Umberfoal. Ceremonia Świateł musi się odbyć!

Guest Customer (Order #49142230)

Rozpoczęcie przygody

Na początku przygody Kucyki graczy stoją przed wrotami Umberfoal, jednak skąd dokładnie tam się wzięły i co robiły, zanim tam dotarły, zależy już tylko od ich poprzednich przygód! Podstawowy scenariusz zakłada, że drużyna właśnie ukończyła poprzednią przygodę, *Klątwę Statuetek*, chociaż nie jest to wcale jedyna możliwość. Poniżej znajdziesz kilka rad, jak wprowadzić KG do *Ceremonii Świateł* w zależności od tego, gdzie skończyła się ich poprzednia przygoda.

- **Skończyliście *Klątwę Statuetek*.** Jeśli KG właśnie ukończyły poprzednią przygodę, to większość pracy już za tobą! Zastanów się tylko, co będą dalej robić ważni BN (bohaterowie niezależni) w momencie rozpoczęcia nowej opowieści. Weź przy tym pod uwagę, jakiego wsparcia mogłaby potrzebować twoja grupa. **Główna Szóstka** na pewno będzie chciała wrócić do Ponyville, aby opowiedzieć Celestii i Lunie o ostatnich wypadkach. **Profesor Gully Trotter** zechce powędrować z KG do Umberfoal albo uzna, że ma już dosyć mocnych wrażeń. To, co zrobi **Moonbeam**, zależy przede wszystkim od tego, jak wcześniej potraktowały ją KG. Skruszona Moonbeam może zechcieć porzucić Złą Ziemię i wrócić do rodziny, chociaż równie dobrze może powędrować z KG, żeby dowiedzieć się jeszcze więcej o przyjaźni. Z pewnością będzie dużym wsparciem w sprawach związanych z magią. Twoi gracze mogą się wręcz domagać towarzystwa któregoś z BN, należy jednak zachować ostrożność przy Głównej Szóstce. Jeśli zbyt długo będą przebywać w okolicy, chwila nieuwagi może sprawić, że odbiorą KG całą chwałę.
- **Znajdujecie się w innym miejscu.** Aby wprowadzić KG po innej przygodzie, najpierw trzeba sprawić, żeby dostały się jakoś na Złą Ziemię! Może gdzieś usłyszały albo przeczytały, że Profesor Gully Trotter, słynny weteran archeologii, szuka dzielnych podróżników, którzy razem z nim wyruszą na ekspedycję archeologiczną na Złą Ziemię, aby tam zbadać zaginione miasto? Jeżeli twoi gracze zdążyli już czymś zasłynąć, Profesor może zaprosić ich bezpośrednio. Kucyki zainteresowane wyprawą po dołączeniu do Profesora oraz jego grupki asystentów ruszą ku Złej Ziemi, gdzie właśnie odnaleziono wrota do Umberfoal. KG mogą przyłączyć się do wyprawy już po odkryciu sposobu na otwarcie wrót. Możesz też poszerzyć wprowadzenie i pozwolić Kucykom na odnalezienie kostura oraz samodzielne rozgryzienie, jak go użyć. A może zechcesz wykorzystać jakiegoś ważnego BN, znanego wcześniej graczom, aby zachęcił Kucyki do udziału w ekspedycji?

Guest Customer (Order #49142230)

W trakcie wcześniejszej przygody albo rozbudowanego wstępu gracze powinni uzbroić się w odpowiednią ilość wiedzy dotyczącej Umberfoal, i to jeszcze zanim otworzą jego bramy. Poniżej znajdziesz kluczowe informacje.

★ Skrawki historii Umberfoal ujrzały światło dzienne za sprawą rozmaitych historycznych artefaktów, takich jak kamienna tabliczka opisująca losy miasta. **Patrz: „Zaginione Miasto Umberfoal" we Wprowadzeniu (strona 7).** Najważniejsze jest to, że Umberfoal leży głęboko pod ziemią, chronione potężnym zaklęciem, które dla dobra i bezpieczeństwa mieszkańców pozmieniało ich w malutkie statuetki.

„Po zniknięciu wielkiego czarodzieja, kiedy dysharmonia objęła w swoje władanie wszystkie krainy i nawet dwie siostry nie były w stanie nas ocalić, ukryliśmy się w cichym i bezpiecznym miejscu, gdzie będziemy spać, aż się przebudzimy."

★ Stało się to ponad tysiąc lat temu, jednak za sprawą niepokojów targających Equestrią pod chaotycznymi rządami draconequusa Discorda, nie powstały na ten temat żadne porządne historyczne zapiski. Kucyki z Equestrii zapomniały o Umberfoal.

Dzięki magicznemu przedmiotowi nazywanemu **Kosturem Umberfoal** udało się odnaleźć wrota do zaginionego miasta. Kostur w połączeniu z zapiskami na kamiennej tabliczce ujawnił sposób otwarcia bramy.

„Wrota te są magiczną pieczęcią, powstrzymującą zaklęcie od rozprzestrzeniania się po świecie. Kostur jest kluczem, lecz tylko siła prawdziwej harmonii zdoła otworzyć wrota i zniesie czar."

A jeśli grupa nie grała w *Klątwę Statuetek*?

Kiedy kucykowa drużyna zbierze się pod wrotami Umberfoal, może spróbować je otworzyć. Jeśli KG nie wiedzą, co mają robić, niech zrobią **test Umysłu (trudność 2)**, dzięki któremu zauważą, że kostur pasuje do okrągłego otworu w drzwiach. Jeżeli jakiś Kucyk uważnie przyjrzy się dużym posągom po obu stronach wrót, dostrzeże, że wykonano je z kamienia i metalu, a w nogach, głowach i tułowiach mają mechaniczne przeguby. Udany **test Umysłu (trudność 6)** pozwoli zauważyć, że te przeguby umożliwiają posągom ruch. KG mający doświadczenie w magicznych ekspertyzach może rozpoznać w posągach **kucykowe golemy** – mechaniczne konstrukty, które mogą zostać ożywione przez magię. Jeżeli jakikolwiek Kucyk zbliży się do drzwi, golemy ożyją, uznają go za zagrożenie i postarają się zatrzymać.

Kucykowe golemy

Ciało: K12 **Umysł: K4** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 16**

Słabostki: Nieożywiony

Guest Customer (Order #49142230)

Droga wolna

Głęboko pod górami Pylistego Grzbietu znajdują się niezwykłe wrota. To olbrzymie okrągłe drzwi mające średnicę prawie siedmiu metrów, po obu stronach kunsztownie rzeźbione. Wiodą ku nim szerokie kamienne stopnie wykute w skalnej ścianie pochyłej jaskini. Po każdej stronie drzwi, u szczytu schodów, stoi jakaś postać. To dwa dumne i imponujące posągi Kucyków, mniej więcej półtora raza większe od prawdziwych, w milczeniu pełnią wartę. Rozmiar oraz marsowe pyszczki posągów przywołują wszystkich do należytego porządku.

Znaki wyryte na drzwiach (i na okalających je konstrukcjach) ułożone są w pewien wzór. Linie i runy jaśnieją łagodnym błękitnym światłem, co wskazuje na ich magiczne właściwości. Baczne oko obserwatora śledzące linie wzoru dotrze do ich punktu centralnego: małego, okrągłego otworu w samym środku bramy. Może nie wydawać się to oczywiste, ale ów otwór to dziurka od klucza. Kiedy wetknie się tam **Kostur Umberfoal**, wrota otworzą się i pęknie nałożona na nie magiczna pieczęć. Wejście do **zaginionego miasta Umberfoal** zostanie otwarte!

Chcąc otworzyć drzwi, KG muszą wetknąć kostur w dziurkę od klucza, przekręcić go i okazać siłę „prawdziwej harmonii", zgodnie z zapiskami na kamiennej tabliczce. Jeżeli gracze połączą fakty, mogą na przykład unieść kostur razem i pomyśleć o tym, jak znajdują siłę w tym Elemencie Harmonii, który reprezentują. Kiedy spełnią oba te warunki, drzwi jeszcze mocniej zajaśnieją magiczną energią. Jeżeli **kucykowe golemy** nie zostały jeszcze pokonane, teraz zastygną w bezruchu.

Poprzez kamienną powierzchnię drzwi popłynie magiczna energia, skupiając się w dziurce od klucza. Klejnoty na kosturze rozbłysną taką samą magią i powoli obróci się on w zamku. Drzwi rozdzielą się, jak gdyby pęknięte na dwoje, a każda połowa otworzy się do wewnątrz, wciąż jaśniejąc blaskiem ukazującym to, co znajduje się dalej...

ZEJŚCIE

Droga do Umberfoal stoi otworem.

Przeczytaj na głos:

Pomruk czystej magii rozchodzi się echem po całej komnacie, a przez was przenika fala mocy. Czujecie wokół napięcie, sierść staje wam dęba, a grzywy i ogony drgają, jak za sprawą elektryczności.

Po krótkiej chwili wasze spojrzenia przyciągają drzwi, zza których widać ciemne wąskie przejście. Na ścianach korytarza osadzono kryształy, które kolejno zaczynają jaśnieć mistycznym, błękitnym blaskiem, oświetlając korytarz. Zerkając nieco dalej w półmrok, widzicie kamienne schody prowadzące niżej, ku ciemności.

Daj KG czas na to, aby zaangażowały się w odgrywanie ról i porozmawiały z innymi KG albo BN. To naprawdę wielkie odkrycie! Z pewnością postanowią ruszyć w nieznane i podążą dalej korytarzem. Zanotuj, którzy BN będą towarzyszyć drużynie, kiedy ta przekroczy wrota, bo najpewniej pozostaną z nią do końca przygody. Najbardziej prawdopodobni kandydaci to:

- **Profesor Gully Trotter** – siwawy archeolog i główny doradca ekspedycji na Złą Ziemię, która odkryła wrota. Towarzyszy mu grupka wyszkolonych pomocników i robotników.
- **Moonbeam** – uzdolniona adeptka magii Jednorożców. Mogła wcześniej przysporzyć KG niezłych kłopotów, jeśli spotkały ją podczas *Klątwy Statuetek*. Jeżeli jednak KG nie poznały jej wcześniej, będzie prościej, jeśli nie włączysz jej do tej przygody.

Guest Customer (Order #49142230)

Profesor Gully Trotter

Ciało: K6 **Umysł: K10** **Urok: K6** **Wytrzymałość: 16**

Talenty: Latanie (K6), Znawca historii (K12).

Profesor Gully Trotter jest Pegazem. Ma oliwkową sierść oraz grzywę i ogon w kolorze przykurzonego brązu, choć z wiekiem włosy mu już posiwiały. To znany archeolog z Canterlotu, mało kto orientuje się w dziejach Equestrii lepiej od niego!

Odgrywanie Profesora Gully'ego Trottera: Profesor ma silny charakter i na sercu leży mu wyłącznie dobro Equestrii. Uważa, że historyczne artefakty powinny być ogólnodostępne – do badań i podziwiania w muzeum – a nie sprzedawane tym łowcom skarbów, którzy zapłacą najwięcej. To już starszawy Kucyk, co wcale nie oznacza, że jest słabowity. Jest uprzejmy i ma dobre maniery, jednak lata spędzone w dziczy Złej Ziemi dały mu się we znaki.

Moonbeam

Ciało: K6 **Umysł: K12** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 18**

Talenty: Pole Siłowe (K10), Promień Ogłuszający (K10), Telekineza (K8), Teleportacja (K10), Znawczyni historii (K6).

Słabostki: Nieśmiałość

Cecha specjalna: Potrafi rzucić czar, który zmienia Kucyki w statuetki. Efekt tego zaklęcia utrzyma się dłużej, jeżeli czar zostanie rzucony ponownie – w innym przypadku Kucyk wróci do normalnej postaci po upływie K20 godzin.

Moonbeam jest klaczką, Jednorożcem. Jest w podobnym wieku co Główna Szóstka. Jako źrebak prawie cały czas spędzała na nauce i ćwiczeniu magii, a jej przyjaciółmi były tylko lalki i figurki. Nigdy nie nauczyła się nawiązywać przyjaźni z innymi Kucykami (brzmi znajomo?). W przeciwieństwie do Twilight Sparkle unikała jednak wszelkich okazji do spotykania nowych Kucyków i przeżywania nowych doświadczeń.

Większość Kucyków wokół niej często jej nie zauważała, dlatego Moonbeam czuła się, jakby nigdzie nie pasowała. Opuściła więc dom i zaczęła samotnie wędrować po Equestrii. Nie mając żadnych przyjaciół dotrzymujących jej towarzystwa, stawała się coraz bardziej wycofana i odizolowana. Wreszcie dotarła do Złej Ziemi, przyciągana obecnością niezwykłej magii.

Pod koniec Klątwy Statuetek *Moonbeam dowiedziała się wiele o sobie oraz o znaczeniu przyjaźni. Kiedyś popychały ją do działania samotność oraz niezrozumienie, teraz po prostu chce być rozumiana i poznawać nowych przyjaciół. Wciąż jeszcze nie do końca odnajduje się w nowej sytuacji, ale z niewielką pomocą na pewno się zaadaptuje.*

Odgrywanie Moonbeam: Moonbeam ma ogromne wyrzuty sumienia po tym, co nabroiła w ostatniej przygodzie (patrz: ***Klątwa Statuetek***) i chce naprawić dawne błędy. Nauczyła się już, że prawdziwe Kucyki są lepszymi przyjaciółmi niż figurki, ale wciąż jest bardzo wstydliwa i będzie wolała, aby ktoś śmielszy przejął dowodzenie w sytuacjach wymagających bezpośredniego kontaktu z innymi.

Guest Customer (Order #49142230)

Podążając korytarzem, KG dotrą do szczytu kamiennych schodów. Wrota były szerokie, ale przejście za nimi wkrótce stało się tak wąskie, że najwygodniej jest poruszać się gęsiego. Od biedy zmieszczą się w nim dwa Kucyki obok siebie, ale wtedy będzie okropny ścisk! Zapytaj graczy, w jakiej kolejności maszerują (łącznie z BN) – zwróć zwłaszcza uwagę na to, kto idzie z przodu. Kiedy drużyna ruszy przed siebie, niebieski blask rozejdzie się wzdłuż korytarza, jakby dotrzymując jej kroku. Kolejne kryształy na ścianach zaczną się rozjaśniać w miarę postępu marszu. Kiedy KG staną na pierwszym stopniu kamiennych schodów, on także zaświeci takim samym blaskiem. Każdy następny schodek również zapali się w chwili postawienia na nim kopytka, pozostawiając za KG delikatny poblask (jeżeli poruszają się w dół).

Po długim marszu krętymi schodami Kucyki idące z przodu mogą zauważyć, że droga nieznacznie się zmienia. KG idące całkiem na czele mogą zrobić **test Umysłu (trudność 3)**, a sukces pozwoli im dostrzec, że zwieńczone łukiem przejście na wprost wiedzie do sporej komnaty. **Niesamowity sukces** pozwoli zauważyć, że ta komnata wydaje się nie mieć podłogi, a schody urywają się pośrodku ściany znacznie większej jaskini i nie widać, jak można by iść dalej. Jeśli KG korzystają z własnego źródła światła, na przykład pochodni albo magicznego przedmiotu, **obniż trudność testu o 1**.

Jeżeli KG będą nieuważne, idący przodem Kucyk może poślizgnąć się na krawędzi! Każdy KG, w takiej kolejności, w jakiej szły, musi zrobić **test Ciała (trudność 3)**, ale tylko wtedy, kiedy w poprzednim teście nie odniósł niesamowitego sukcesu. Ten test reprezentuje pierwszego Kucyka, który próbuje nagle zatrzymać się na skalnej półce, gdy orientuje się, że droga wiedzie w pustkę. Każdy następny Kucyk musi szybko się zatrzymać albo przypadkiem wpadnie na Kucyka przed sobą i niechcący go strąci! Jeżeli test nie wyjdzie **co najmniej połowie KG**, cała grupa wypadnie za skalny próg. Kucyki będą wpadać kolejno na siebie, aż w końcu jeden z nich popchnie tego, który chwieje się nad przepaścią... i wszystkie polecą w dół! Na szczęście Kucyk na samym przedzie zdoła złapać się jakiegoś grzyba rosnącego na ścianie zaraz pod półką, a reszta Kucyków, trzymając się po kolei jeden drugiego, zawiśnie na nim. Niech wykonają **test Ciała (trudność 3)**, możliwie po kolei, dzięki czemu wespną się z powrotem na półkę. Postaraj się, aby testy nie były zbyt trudne, inaczej KG wpadną prosto do rozciągającego się na dole jeziora, co wcale nie jest najlepszym sposobem na rozpoczęcie przygody! Jeśli członkowie drużyny mają jakikolwiek przydatny sprzęt, spokojnie **obniż trudność testów**. Cała sytuacja jest także dobrą okazją do tego, żeby KG pomogły sobie nawzajem przy testach.

Niezależnie od tego, czy Kucyki stoją w przejściu, spoglądając w otwierającą się przed nimi czeluść, czy też wiszą na skalnej ścianie, po chwili jaskinia wokół nich jakby ożyje i ukaże się droga w dół.

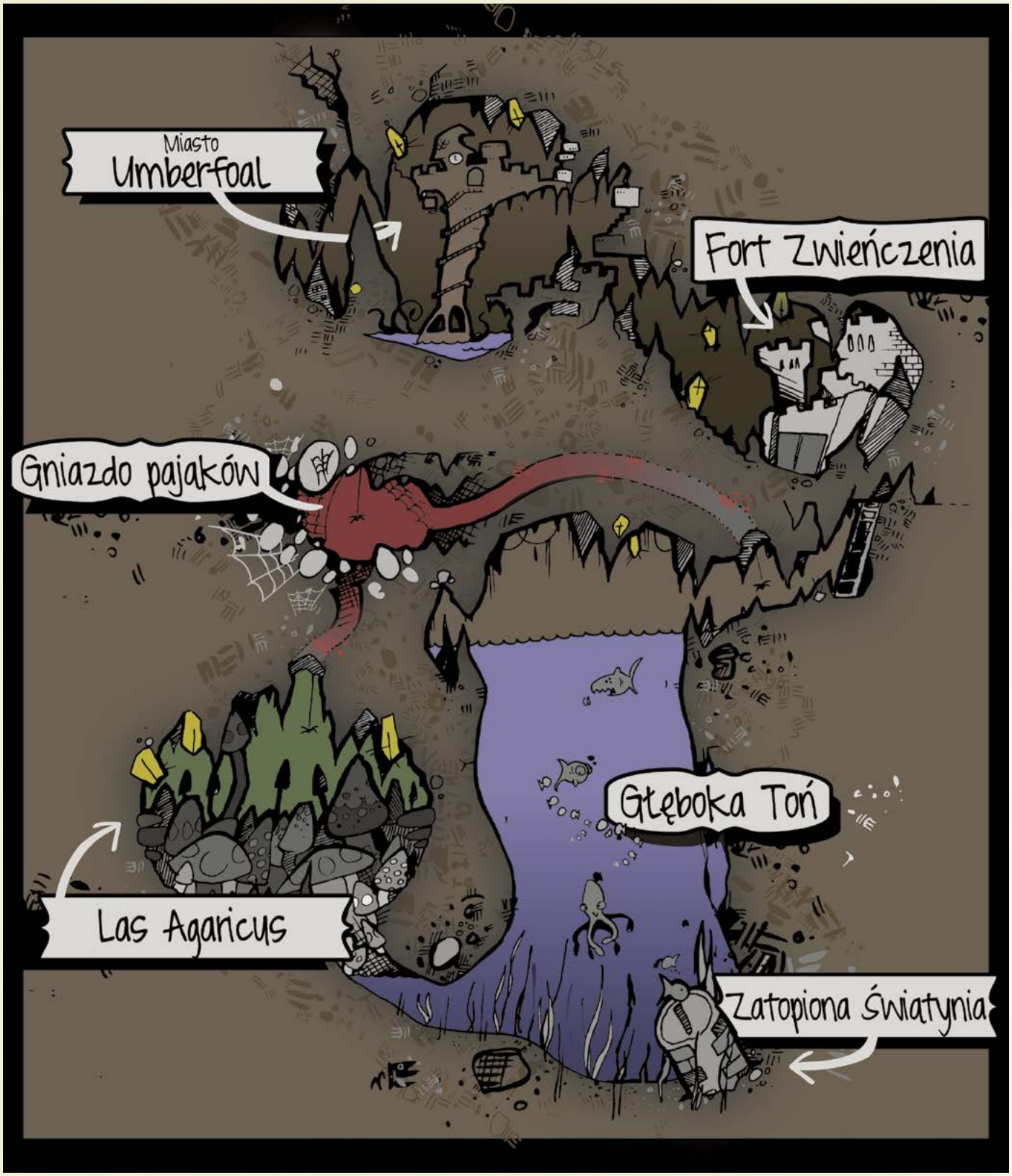
Znajomy błękitny blask, który podążał za KG od drzwi, rozprzestrzenił się już po całych schodach i teraz wypełnia przejście do większej groty tym samym, ale jeszcze jaśniejszym światłem. Nagle światło rozbłyska, wypełniając całą jaskinię: niebieski blask rozświetla zarówno błyszczące kamienie, jak i dziwnie wyglądające grzyby. Porozrzucane po ścianach, zmieniają się teraz w przepiękne połyskliwe punkty, wyglądające niczym gwiazdy na nocnym niebie.

Przeczytaj na głos:

Kiedy grotę wypełnia miękkie, eteryczne światło, zdajecie sobie sprawę z tego, jaka jest ogromna – z miejsca, w którym teraz stoicie, ciężko dojrzeć przeciwległą ścianę! Poniżej, dolną część jaskini wypełnia skrząca się woda podziemnego jeziora. Z tafli wystaje kilka masywnych skalnych kolumn, z których największa jest najbliżej was. Kolumna poszerza się ku górze, a zwieńczona jest szeroką kamienną platformą, na której, jak się zdaje, stoją budynki! Na głównym filarze, a nawet na okolicznych pomniejszych słupach rozciąga się całe miasto – to Umberfoal! Od jaśniejącej skalnej półki rozwijają się długie, łukowate schody – nie z kamienia, lecz ze światła. Ciągnąc się w otchłań jaskini, Widmowe Schody materializują się znikąd i łączą bramę, w której stoicie, z rozciągającym się poniżej miastem.

Magiczne schody zaprowadzą KG do miasta Umberfoal. Chociaż tworzy je światło, są solidne i nigdy się nie zniszczą. Opisując je, podkreśl magiczny widok skrzących się na ścianach świateł, jezioro podobne do zwierciadła i piękno starożytnego miasta rozpostartego na kamiennej platformie poniżej. Kiedy KG przejdą całe Widmowe Schody, wkroczą do Umberfoal!

Guest Customer (Order #49142230)



Guest Customer (Order #49142230)

Umberfoal

Miasto się budzi

Widmowe Schody prowadzą na swoiste „półpiętro", które zbudowano jako połączenie z niższymi schodami. KG ponownie poczują pod kopytkami twardą skałę, stając pod ozdobnym przejściem – takim samym jak to u wejścia do groty, choć tu nie jest ono umieszczone w środku ściany. Architektura budynków wydaje się KG zupełnie obca i choć z zapisków, które widziały, wynika, że Kucyki z Umberfoal używają tego samego języka, co reszta Equestrii, styl ich budownictwa oraz sztuki jest zupełnie wyjątkowy. Umberfoal, nawet przed czarodziejską drzemką, było dosyć odizolowanym miejscem, co sprawiło, że tutejsza kultura rozwijała się niezależnie i znacznie odbiega od tej, którą znają KG.

Wchodząc do miasta, KG zauważą, że zbudowano je mniej więcej na planie okręgu, a główne ulice odchodzą od centrum jak szprychy w kole wozu. Po obu stronach wyłożonych brukiem uliczek stoją rzędy domów. Udany **test Umysłu (trudność 3)** pozwoli dostrzec, że budulec pochodzi z obrobionej miejscowej skały. Przy większości ulic stoją zarówno domy mieszkalne, jak i sklepy. Na zewnętrznej części koła, skierowane do centrum miasta, stoją większe i przypuszczalnie ważniejsze budynki.

Błękitne światło płynie dalej, obmywając miasto. Nagle miejskie latarnie budzą się do życia. Są to w większości metalowe stojaki podtrzymujące przejrzyste kryształy, chociaż gdzieniegdzie użyto wiszących koszyków ze świecącymi grzybami. Co warte uwagi, KG nie widzą ani nie słyszą żadnych mieszkańców, dopóki nie dotrą do samego centrum miasta – rozległego placu, z którego odchodzą wszystkie główne ulice. Na końcu każdej z tych ulic stoją po dwa znajomo wyglądające posągi z kamienia i metalu. Kucykowe golemy zdają się być zagorzałymi obrońcami strzegącymi miasta przed wszelkim niebezpieczeństwem, ale teraz, kiedy zalewa je światło, nie reagują na przechodzące obok KG.

Przeczytaj na głos:

Spoglądając na otwartą przestrzeń pośrodku miasta, widzicie coś bardzo dziwnego: stoją tam setki małych figurek ułożonych w kręgi. Rząd za rzędem, tworzą cichy tłum, zwrócony pyszczkami ku centrum Umberfoal.

Podążając za ich nieruchomymi spojrzeniami, widzicie wznoszącą się pośrodku platformę, uniesioną o dwa stopnie ponad kamiennym placem. Spoczywa na niej jakaś niezwykła, bogato zdobiona konstrukcja, coś pomiędzy klatką a wazonem. Wewnątrz jest szklana kula rozmiarów mniej więcej kucykowego łebka.

Na placu raz jeszcze błyska niebieskie światło, a kula zdaje się na nie reagować, bo wydobywa się z niej migocząca iskra magicznej energii. Statuetki na placu zaczynają rosnąć, błyszczeć i nagle zmieniają się w prawdziwe, żywe Kucyki!

Kucyki z Umberfoal wreszcie się obudziły. Na placu robi się nagle tłoczno od setek oszołomionych i bardzo zaspanych Kucyków – tak to już jest, gdy prześpi się tysiąc lat! Zapytaj graczy o to, jak reagują ich bohaterowie. Może skoczą w stronę Kucyków, aby im pomóc, albo postanowią się schować i przyglądać, co teraz będzie się działo? Rozegraj wszystkie rozmowy oraz interakcje, w których mogą brać udział KG. Kucyki z Umberfoal początkowo wcale nie muszą dostrzec, że KG tutaj nie pasują. Trochę im zajmie przyzwyczajenie się do tego, że już nie śpią – pamiętaj o tym, odgrywając całą scenę. Jeżeli uznasz, że któryś Kucyk naprawdę dobrze się spisał, pomagając pobratymcom z Umberfoal, bez wahania nagródź go **Żetonem Przyjaźni**.

Jeden Kucyk jako pierwszy zwróci szczególną uwagę na KG: **Evenlight Rozsądna**. Kiedy inne Kucyki będą jeszcze dochodzić do siebie, ona już zacznie rozglądać się dookoła, aby upewnić się, czy wszystko jest w porządku. Kiedy rozpozna w KG intruzów, podejdzie do nich.

Guest Customer (Order #49142230)

Evenlight Rozsądna

Ciało: K6 **Umysł: K12** **Urok: K8** **Wytrzymałość: 18**

Talenty: Pole Siłowe (K10), Promień Ogłuszający (K6), Przywództwo (K12), Telekineza (K10), Teleportacja (K8), Znawczyni polityki (K10).

Słabostki: Chuchro (łatwo się męczy), Poczucie Obowiązku (Umberfoal).

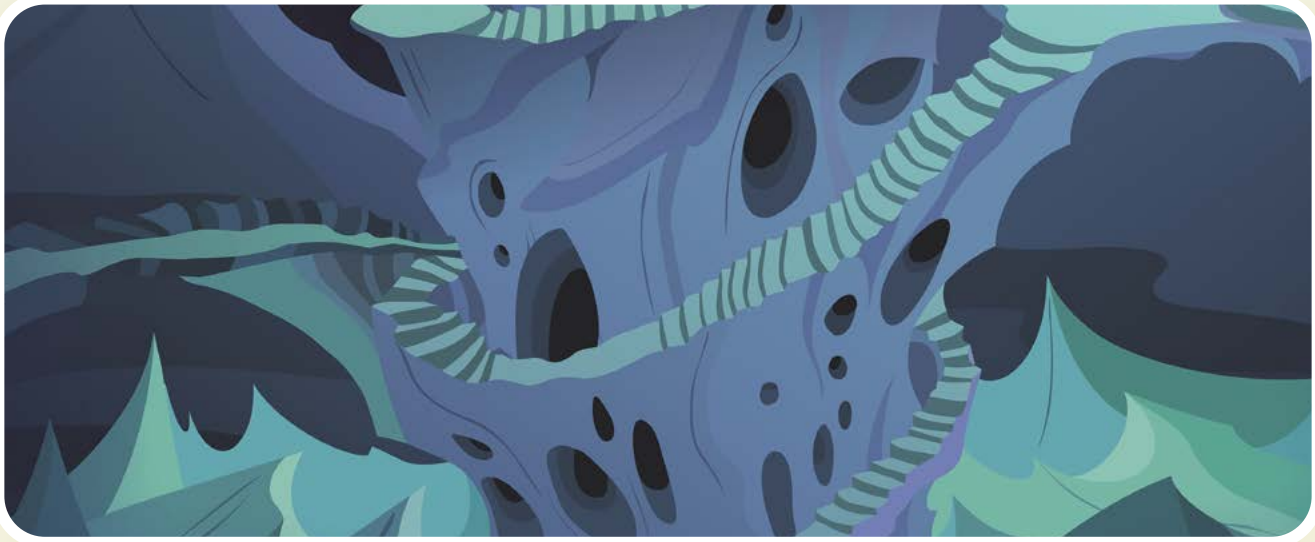
Evenlight jest klaczką Jednorożcem o białej maści i srebrzystej grzywie oraz ogonie. Jej znaczek to płonąca świeczka. Zazwyczaj nosi na szyi oraz przednim kopytku królewsko wyglądającą biżuterię, czasem zakłada też białą szatę. Evenlight daleko jeszcze do starości, ale i tak jest o kilka lat starsza od Głównej Szóstki. Mijające lata dodały jej wiedzy oraz doświadczenia.

Przed rzuceniem czaru Umberfoal stało się dla Evenlight wszystkim. Z trudem przypomina sobie czasy, kiedy nie przewodziła i nie broniła tutejszych Kucyków. Jej myśli rzadko zajmowało cokolwiek innego niż jej praca: zaspokajanie potrzeb miasta. Z ciężkim sercem podjęła decyzję o odizolowaniu miasta od Equestrii, jednak wierzyła, że dla wszystkich Kucyków z Umberfoal tak właśnie będzie najlepiej.

Jako najpotężniejsza i najbardziej szanowana magiczka w Umberfoal, Evenlight praktycznie przewodzi Mędrcom – radzie podejmującej najważniejsze decyzje dotyczące miasta. Teraz, po przebudzeniu z długiej drzemki, Evenlight bardzo chce, aby Umberfoal wróciło do normalnego życia. Ma jednak sporo wątpliwości. Czy po tak długiej izolacji od reszty Equestrii na pewno zdołają żyć normalnie? I czy tak będzie najlepiej?

Odgrywanie Evenlight: Evenlight mówi i działa ze spokojem, ale także z powagą i zdecydowaniem. Zawsze robi to, co uważa za najlepsze dla Umberfoal, i dba, aby wszystko przebiegało gładko i sprawnie. Po tysiącu lat snu Evenlight martwi się, czy zdoła wszystko nadrobić, ale rzadko o tym mówi. Z wdzięcznością przyjmie pomoc KG i nie zawaha się z niej skorzystać. Wiele lat ciężkiej pracy uczyniło ją mądrzejszą od większości Kucyków, chociaż męczy się teraz znacznie szybciej niż za młodu!

Guest Customer (Order #49142230)



Evenlight przedstawi się drużynie i zapyta KG, kim właściwie są. To, że wszyscy w mieście się obudzili, powinno oznaczać, że już jest bezpiecznie, lecz Evenlight zachowa ostrożność, dopóki nie dowie się czegoś więcej na temat KG. Zachęć graczy, aby opowiedzieli o swoich postaciach, o tym, skąd przyszli i jak się tutaj dostali. Evenlight zapyta też o to, jak obecnie mają się sprawy w Equestrii, co stało się z Discordem (który rządził krainą, zanim zasnęła) oraz ile czasu minęło. Chociaż Evenlight otacza aura spokoju i powagi, będzie zszokowana słysząc, że Umberfoal pozostało zaginione przez ponad tysiąc lat. Dojdzie do wniosku, że zarówno ona, jak i Kucyki z Umberfoal będą teraz potrzebowały pomocy w zaadaptowaniu się do nowych czasów, i zechce dowiedzieć się wszystkiego, co się wydarzyło. Evenlight poprosi KG, aby zostały w mieście i podały jej pomocne kopytko. W zamian proponuje, że je nagrodzi i opowie o Umberfoal.

Evenlight spędzi jakiś czas, pomagając na placu, po czym zawoła Kucyka zwanego Kapitanem Flashhoofem. To grafitowo szary ogier o białej grzywie i ogonie, odziany w zbroję i ciemny płaszcz. Jest członkiem straży miasta, Płaszczy Zmierzchu. Evenlight wyśle go i jeszcze trzech innych strażników z misją zwiadowczą do **Fortu Zwieńczenia**. Po odjeździe strażników Evenlight zostawi KG, pozwalając im zwiedzać miasto w ich własnym tempie. Poprosi tylko, aby później spotkały się z nią w **Krypcie Ksiąg**, gdzie opowie im więcej o Umberfoal (patrz: **Krypta Ksiąg na stronie 20**). Oznajmi KG, że każda pomoc, jaką mogą zaoferować mieszkańcom miasta, zostanie przyjęta z wielką wdzięcznością.

ZARYS MIASTA

Rozplanowanie

Umberfoal zajmuje całą platformę na szczycie wielkiej kamiennej kolumny, a dodatkowo w jego skład wchodzi wiele komnat oraz pomieszczeń wykutych bezpośrednio w skale kolumny. Miasto rozciąga się także na kilka sąsiednich kolumn, ale jest tam mniej budynków niż w głównej części Umberfoal. Najbliższe kolumny połączone są mostami – niektórymi naturalnego pochodzenia, innymi zbudowanymi przez Kucyki. Jeżeli chodzi o rozmiary i liczbę mieszkańców, Umberfoal na pewno jest większe od Ponyville, ale nie tak duże, jak Canterlot. Ze względu na miejsce, gdzie się znajduje, ma znacznie gęstszą zabudowę niż większość miast Equestrii.

Władze

Na czele Umberfoal stoi rada mądrych i uczonych Kucyków nazywana **Mędrcami**. To oni podejmują najważniejsze decyzje i przewodzą miastu. Najznamienitszymi osobistościami wśród członków rady są Evenlight i główna bibliotekarka Lady Alethea. Grupa uzdolnionych rzemieślników pracujących w kamieniu i metalu zajmuje się **Kuźnią Przodków**, dbając o większość spraw związanych z architekturą i budowlami w mieście. **Płaszcze Zmierzchu** to straż Umberfoal, nazwana tak za sprawą ich ciemnego stroju. Dbają o spokój w mieście i strzegą **Fortu Zwieńczenia**, który oddziela miasto od rozciągających się pod nim **Umbrowych Głębin**. Wszystkie trzy grupy wspólnie zarządzają kucykowymi golemami, które strzegą miasta.

Guest Customer (Order #49142230)

Światło

Po całym Umberfoal rozchodzi się eteryczne błękitne światło. Płynie poprzez kryształy i świecące grzyby, które można znaleźć zarówno w mieście, jak i w okolicznych jaskiniach. Światło to ma wiele magicznych właściwości. Chociaż jest niebieskie, pozwala Kucykom doskonale wszystko widzieć. Naśladuje światło księżyca w pełni, a Kucyki z Umberfoal zgodnie twierdzą, że niesie poczucie spokoju i ukojenia. A to jeszcze nie wszystko, bo ma również właściwości lecznicze!

Jeśli w obszarze oświetlonym tym światłem jest leczona jakaś istota, odzyskuje o 1 punkt Wytrzymałości więcej (ale nie więcej niż jej maksymalny poziom Wytrzymałości).

Osłabienie

Po tysiącletniej drzemce miasto nie jest w stanie od razu całkiem obudzić się do życia. Chociaż poszczególne części obrony miasta wymyślono tak, żeby działały przez długi czas, wiele miejsc zostało zamkniętych, bo ich nie używano. Po przebudzeniu Kucyków, straż złożona z Jednorożców natychmiast zajęła się zapalaniem błękitnych świateł jako oświetlenia tymczasowego (chociaż zapłonęło też kilka zwyczajnych pochodni). Wraz z upływem czasu miasto coraz bardziej ożywa. KG mogą próbować znaleźć różne sposoby, aby wspomóc ten proces, jednak tylko Ceremonia Świateł może przywrócić Umberfoal jego dawną świetność.

CIEKAWE MIEJSCA

Gdy Umberfoal powraca do życia, wszystko zaczyna wyglądać i działać jak w prawdziwym mieście. KG mogą odwiedzić wiele różnych miejsc, nie wahaj się także improwizować i dodawaj do Umberfoal własne lokacje. Poniżej znajdziesz listę najważniejszych i najbardziej użytecznych miejsc w Umberfoal (patrz: **mapa na stronie 25**).

1. Plac Główny

Okrągły plac jest najrozleglejszą wolną przestrzenią w powracającym do życia mieście. U wylotu każdej z promieniście ułożonych ulic stoi para kucykowych golemów. Kamienny bruk ułożono w koncentryczne kręgi, a na samym środku placu znajduje się podium uniesione o dwa stopnie nad ziemię. To tutaj specjalna wyciągarka unosi Tygiel, który przechowywany jest głęboko pod ziemią w Krypcie Ksiąg. Dzieje się tak tylko przy specjalnych okazjach, na przykład w czasie Ceremonii Świateł, ponieważ to właśnie na tym placu odbywa się główna część uroczystości.

Po zachodniej stronie placu znajdują się schody prowadzące w głąb skały. Wiją się wewnątrz i na zewnątrz kolumny, na której wzniesiono Umberfoal, wiodąc prosto do Norek i jeszcze niżej, do Krypty Ksiąg u samego podnóża słupa. Kiedy KG po raz pierwszy skorzystają ze schodów (najprawdopodobniej zmierzając do Krypty Ksiąg), przeczytaj im następujący tekst:

Przeczytaj na głos:

Kiedy schodzicie kręconymi schodami, natykacie się na korytarze odchodzące od głównej klatki schodowej. Mijacie tak co najmniej tuzin pięter, a każde z nich ma najwyraźniej własne tunele i własne komnaty. Różne Kucyki wchodzą tam i wychodzą, kierując się światłem błękitnych kryształów umieszczonych na ścianach.

Po krótkim czasie waszą uwagę przykuwa dźwięk dochodzący gdzieś z dołu. Odbijając się echem po długim korytarzu, dobiegają was dźwięki jakiegoś poruszenia: słychać stukające podkówki, podniesione głosy, a od czasu do czasu jakiś pomruk niewiadomego pochodzenia.

Po drugiej stronie główne schody biegną do wyjścia z tunelu, aby dalej opadać spiralnie wokół głównej kamiennej kolumny.

Jeśli KG postanowią pójść za tymi odgłosami, trafią do **Norek**. Jeśli będą kontynuować wędrówkę schodami, dotrą do **Krypty Ksiąg**.

Guest Customer (Order #49142230)

2. Krypta Ksiąg

Kiedy tylko KG zjawią się w umówionym miejscu, Evenlight przedstawi je głównej bibliotekarce **Lady Alethei**. Wspólnie opowiedzą im o Tyglu, Arkastach i Ceremonii Świateł. To doskonała okazja, aby KG dowiedziały się czegoś więcej o Umberfoal, ponieważ te informacje później bardzo im się przydadzą.

Krypta Ksiąg to kolebka całego Umberfoal, niezbędna do jego przetrwania. Jest to wielka biblioteka, gdzie zgromadzono książki oraz historyczne zapiski sprzed ponad tysiąca lat, a także z czasów poprzedzających założenie Umberfoal. To również archiwum przeszłości samego miasta, jego zmagań i sukcesów, spisanych pieczołowicie i ze szczegółami. Często można tu spotkać członków rady **Mędrców**, którzy spędzają czas na czytaniu albo dysputach. Lady Alethea jest jednym ze starszych członków rady. Biblioteka mieści się u podstawy kolumny, na której wzniesiono Umberfoal, i dostać można się do niej tylko spiralnymi schodami wiodącymi w dół od głównego placu. Ogromne łukowate bramy rozmieszczone wokół kolumny prowadzą do wewnętrznych sal. Każda z nich ma wysokie sklepienie i zawiera wyniosłe niczym domy regały z książkami oraz wiele szklanych gablot wypełnionych magicznymi artefaktami oraz bibelotami wszelkich kształtów i rozmiarów.

Tygiel to najważniejszy z licznych magicznych przedmiotów przechowywanych w Krypcie Ksiąg. Jest to swego rodzaju naczynie, podobne do wazy albo dużej misy, lecz nie tak solidne. Szereg prętów tworzy przypominającą klatkę centralną część artefaktu, która podtrzymuje delikatne naczynie. Całość zdobią zawiłe wzory i symbole, zawierające potężne zaklęcia. Tygiel jest mniej więcej wysokości Kucyka i ma niecały metr szerokości.

Tygiel pełni bardzo ważną funkcję: można dzięki niemu magicznie przechowywać informacje zapisane w twardym krysztale o nazwie **Arkast**. Te informacje mogą przybierać najróżniejsze formy – słowa, obrazy, dźwięki, emocje, a nawet ich kombinacje! Każdy Arkast mieści wiedzę z setek ksiąg, jednak można dostać się do niej tylko po umieszczeniu kryształu w Tyglu. W ten sposób Tygiel z łatwością „odczytuje" i „zapisuje" Arkasty. Gdy Kucyk korzysta z Arkastu poprzez Tygiel, cała wiedza z nośnika w mgnieniu oka przekazywana jest do jego umysłu. Może też zamknąć w Arkaście wiedzę ze swojej głowy. Przydaje się to szczególnie do przechowywania wiedzy dotyczącej zaklęć, rytuałów i czarów, ponieważ zazwyczaj są to dość skomplikowane procedury, które wymagają wyższego poziomu zrozumienia. Lady Alethea nadzoruje wszystko, co wiąże się z Tyglem, łącznie z wykorzystaniem go w trakcie ceremonii oraz przy tworzeniu i użytkowaniu Arkastów. Arkast wygląda jak kryształ długości mniej więcej trzydziestu centymetrów i szerokości piętnastu, zazwyczaj białego koloru.

W Umberfoal znajdują się niecałe dwa tuziny Arkastów, lecz ilość wiedzy, którą mieści każdy taki kryształ, sprawia, że tworzenie większej ich liczby nie jest konieczne. Jeden z nich jest ważniejszy od pozostałych – ten, na którym zgromadzono całą historię i magiczną wiedzę dotyczącą Ceremonii Świateł. W trakcie ceremonii Tygiel zostaje wciągnięty na główny plac, a w nim umieszcza się właśnie ten specjalny Arkast. Następnie Kucyki z Umberfoal odprawiają rytuał, napełniając swoje serca magią przyjaźni, a Arkast wykorzystywany jest, by zwiększyć tę moc. Dzięki temu na miasto zostaje rzuconych wiele potężnych czarów i zaklęć. Służą one podtrzymaniu blasku świateł, wzmocnieniu magicznej ochrony przed potworami, wsparciu kamiennej kolumny, na której zbudowano miasto i, co najważniejsze, podtrzymaniu pogody ducha w Kucykach z Umberfoal. Ceremonia Świateł to uosobienie wszystkiego, co czyni Umberfoal ich domem! Zarówno Tygiel, jak i ceremonialny Arkast są kluczowymi elementami tego wydarzenia.

Zaraz po skończeniu opowieści o Umberfoal, Evenlight poprosi Aletheę o pokazanie Tygla KG. Alethea, umieszczając specjalny Arkast Ceremonii Świateł w Tyglu, nauczy KG, jak z niego korzystać (chociaż zrobi to niechętnie).

Guest Customer (Order #49142230)

Lady Alethea, główna bibliotekarka

Ciało: K4 **Umysł: K10** **Urok: K6** **Wytrzymałość: 14**

Talenty: Smykałka do przemówień (K8), Znawczyni przekazów prakucykowych (K12), Znawczyni wiedzy tajemnej (K12).

Słabostki: Strachajło („Umberfoal zostanie zapomniane"), Czyścioch, Okularnica.

Lady Alethea to już starszawy Ziemski Kucyk o czerwonej jak róża sierści i różowawej grzywie oraz ogonie. Prawie zawsze nosi okulary i zazwyczaj dźwiga jakąś księgę, zwój albo magiczny przedmiot. Jako jedna z Mędrców, często bywa w Krypcie Ksiąg, gdzie mieszka i pracuje. Będąc główną bibliotekarką, Alethea ma pod swoją pieczą wszystkie części Krypty Ksiąg, łącznie z bogactwem wiedzy i historii, które tam spoczywają. Ma również największe doświadczenie w używaniu Tygla oraz zabezpieczaniu i przechowywaniu magicznych kryształów – Arkastów.

Chociaż nie jest Jednorożcem, Alethea posiada obszerną wiedzę o zaklęciach, rytuałach i magicznych przedmiotach. Przez długi czas pomagała magom z rady Mędrców w kwestiach dotyczących magii. Najbardziej ze wszystkiego kocha to, co starożytne, wierząc, że poznane dawno temu lekcje i pradawna wiedza zawsze powinny być zapisane i zapamiętane.

Przed rzuceniem zaklęcia statuetek Alethea czuła się rozgoryczona całą sytuacją. Uważała, że Kucyki z Umberfoal zostaną porzucone i zapomniane przez resztę Equestrii. Poczucie krzywdy pchnęło ją do zawarcia układu z Insidirą, Królową Pająków. Insidira wmówiła jej, że pająki spotkał ten sam los: zostały zapomniane na długi czas, a ci, którzy żyją na powierzchni, źle je traktują. Królowa Pająków zyskała zaufanie Alethei, dzieląc się z nią starożytną pajęczą wiedzą, w tym sekretnym językiem nazywanym Jedwabistą Mową, w całości opartym na odczytywaniu wibracji pasm pajęczyny. Alethea wie, że inni Mędrcy nigdy nie zgodzą się na sojusz z pająkami, dlatego wzięła sprawy w swoje kopytka. Insidira wmówiła Bibliotekarce, że obie strony mogą przysporzyć sobie nawzajem korzyści, ale tylko wtedy, gdy pająki uzyskają dostęp do Tygla. Alethea nie czuje się dobrze z tym, że robi coś za plecami swoich pobratymców, ale wierzy, że pająki pomogą Umberfoal zdobyć uznanie, na które zasługuje.

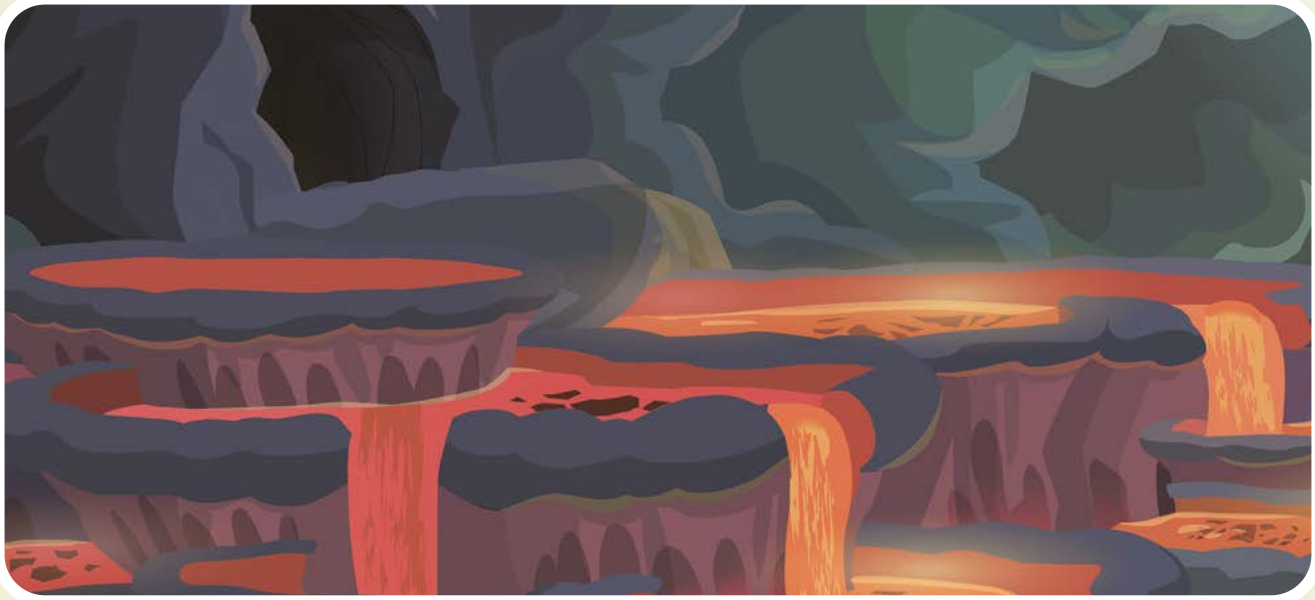
Odgrywanie Lady Alethei: Do działania popycha ją przekonanie o tym, że mieszkańcy Umberfoal zostali źle potraktowani przez resztę Equestrii. Alethea nie jest szczególnie zachwycona przybyciem KG. Nie daje temu bezpośredniego wyrazu, ale zwykle jest w stosunku do nich dość chłodna. Kiedy opowiada o historii albo magicznej spuściźnie, sprawia wrażenie, że bardzo dużo wie na ten temat (co jest prawdą), nie dba jednak o to, czy KG nadążają. Jeśli czegoś nie zrozumieją, może wydawać się nawet przemądrzała. W głębi duszy chce dla Umberfoal jak najlepiej, ale zwiedziona przez Królową Pająków, źle pojmuje dobro miasta.

Kucyki muszą stanąć wokół Tygla, w którym znajduje się Arkast, postawić jedno kopytko na naczyniu i oczyścić umysły. Niech KG zrobią **test Umysłu (trudność 6)**. Niezależnie od sukcesu czy porażki, KG natychmiast odczują ogromne bogactwo wiedzy zgromadzonej w Arkaście. Jeśli im się nie powiedzie, stracą **2 punkty Wytrzymałości** za sprawą przytłaczającej ilości informacji i nabawią się bólu głowy. Jeżeli im się uda, lepiej zrozumieją, o co chodzi w Ceremonii Świateł, i przez chwilę poczują emocje Kucyków z Umberfoal tak, jak gdyby były ich własnymi. Dla miasta i jego mieszkańców magia przyjaźni ma wielkie znaczenie. KG, które odniosły sukces, otrzymują **1 Żeton Przyjaźni**.

Niedługo potem strażnik z Płaszczy Zmierzchu spiesznie przybędzie na spotkanie z Evenlight. Oznajmi, że zwiadowcy Kapitana Flashhoofa wciąż nie przysłali żadnych wieści z **Fortu Zwieńczenia**. Wszystkie inne Płaszcze są teraz zajęte różnymi sprawami, dlatego Evenlight poprosi KG, aby ruszyły do fortu sprawdzić, co tam się dzieje. Zanim ich odeśle, podaruje im mały żeton, na którym namalowany jest jej znaczek. Jeżeli KG odwiedzą **Koszary Płaszczy Zmierzchu (4.)**, mogą go wymienić na komplet wyposażenia strażników, który przyda im się w trakcie wędrówki. (Jeżeli KG nie miały jeszcze okazji, żeby dobrze przyjrzeć się miastu, wprowadź tę scenę później).

Guest Customer (Order #49142230)

Guest Customer (Order #49142230)



3. Kuźnia Przodków

Pracownia Kuźni Przodków mieści się w dużym budynku po wschodniej stronie miasta. Ta nazwa odnosi się nie tylko do samej budowli, ale także pracującego tam zespołu kucykowych rzemieślników. Kuźnia wbudowana jest w podziemną komnatę. Pracuje się tam zarówno z metalem, jak i z kamieniem.

Niestety, niektóre pracujące tam Kucyki jeszcze nie całkiem doszły do siebie po przebudzeniu i nie są w stanie pracować, a kuźnię trzeba uruchomić jak najszybciej, żeby nadążyć ze wszystkimi naprawami. Pracownik kuźni o imieniu Molten Metal poprosi KG o pomoc w ponownym uruchomieniu zakładu. Obieca im zapłatę w monetach. KG mogą sobie poradzić z tym zadaniem na wiele różnych sposobów, jednak najprostszym będzie zwyczajna praca w warsztacie. Niech wykonają **test Ciała (trudność 3)**, żeby sprawdzić, jak im poszło. Jeśli im się powiedzie, Molten Metal wręczy każdemu po **60 monet** albo nawet dwa razy więcej, jeśli wyrzucą **niesamowity sukces**. Jeśli nie uda się zdać testu, KG poczują się wyczerpane ciężką pracą w gorącu i stracą po **1 punkcie Wytrzymałości**. W przypadku porażki KG mogą podjąć kolejne próby, ale każdy rzut równa się jednej godzinie pracy i niesie ryzyko utraty kolejnych punktów Wytrzymałości. Ewentualnie KG mogą spróbować przyspieszyć rekonwalescencję rzemieślników albo wymyślić inny sposób, by im pomóc. Jeżeli Kuźnia Przodków będzie zadowolona z pomocy KG, zaproponuje im sprzedaż Zbroi i Hełmów za **połowę normalnej ceny** i wykupi każdy przydatny surowiec, który mają przy sobie.

4. Koszary Płaszczy Zmierzchu

Płaszcze Zmierzchu są strażą miasta, a tutaj mają swoją siedzibę. Do nich właśnie napływają wszelkie doniesienia o rozmaitych kłopotach, a regularnie wysyłane patrole przynoszą wieści zarówno z wnętrza miasta, jak i jego okolic. Znajdują się tu magazyn, zbrojownia, a także stołówka, w której posilają się strażnicy. W koszarach mieści się też areszt, chociaż w Umberfoal jest niewielu rozrabiaków.

Jeżeli KG przybędą tutaj po tym, jak spędzą nieco czasu na wędrówkach po okolicy, usłyszą fragment rozmowy strażników: „*Kapitan Flashhoof jest na zwiadzie w **Forcie Zwieńczenia** znacznie dłużej, niż się spodziewano*". Jeden z nich zasugeruje, że z pewnością mają tam dużo pracy przy porządkach, skoro fort tak długo był opuszczony.

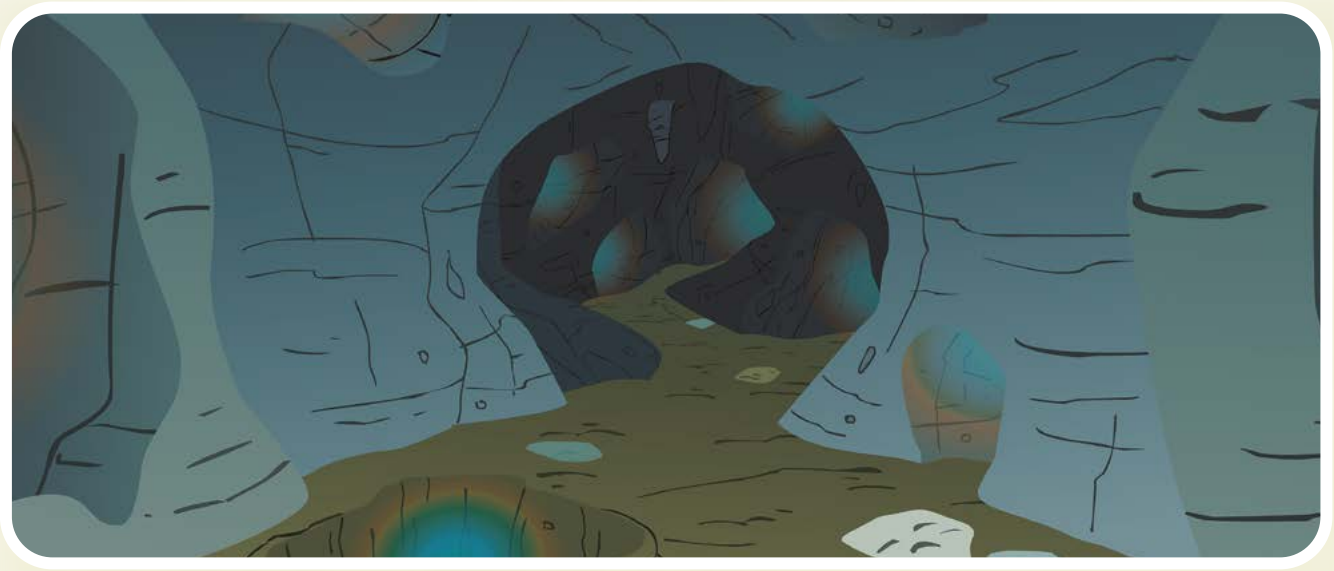
Jeśli KG pokażą tutaj żeton otrzymany od Evenlight, dostaną trochę ekwipunku, w tym **1 Płaszcz Zmierzchu**, zapalone pochodnie i kilka racji żywnościowych z magazynu.

Płaszcz Zmierzchu

Magiczny przedmiot. Ciemnoszary płaszcz wygląda dosyć mrocznie. Pod szyją i na ramionach ma srebrne zapinki.

Kiedy Kucyk odziany w płaszcz próbuje schować się w ciemności, cieniu itp., jego kostka polepsza się o jeden stopień.

Guest Customer (Order #49142230)



5. Norki

Wiele Kucyków z Umberfoal mieszka w domach wykutych bezpośrednio w kamiennej kolumnie, gdyż na jej szczycie brakuje już dla nich miejsca. Te rezydencje są dalekie od ciemnych i mrocznych jaskiń: poświęcono wiele wysiłku, aby wyciosać wygodne izby i sprawić, żeby były przytulne! Miano „Norki" okolica zyskała przez swoje podobieństwo do krętych zwierzęcych norek. Tunele oświetla takie samo niebieskie światło, jak w reszcie miasta. Dostać można się tam tylko spiralnymi schodami prowadzącymi w dół z głównego placu. KG, które zapuszczą się tutaj, muszą bardzo uważać! Bez punktów orientacyjnych naprawdę łatwo tu zabłądzić. Udany **test Umysłu (trudność 4)** pozwoli im dotrzeć tam, gdzie zechcą, w innym wypadku spędzą godzinę lub dwie błądząc i kręcąc się w kółko w poszukiwaniu właściwej drogi (mogą się zatrzymać i zapytać kogoś o kierunek).

Kiedy KG po raz pierwszy przybędą do Norek, najprawdopodobniej ściągną ich odgłosy jakiegoś poruszenia docierające z tunelu na niższym poziomie (patrz: **ramka „Przeczytaj na głos" w części 1. Plac Główny na** **stronie 19**). Jeżeli ruszą tamtym korytarzem i wyjrzą za róg, zobaczą trzy Kucyki niesione falą wody prosto w ich stronę! Będą musiały wykonać **test Ciała (trudność 3)**, żeby uniknąć przewrócenia, albo stracą **po 1 punkcie Wytrzymałości**. Inne Kucyki stoją wokół bezradnie z wiaderkami w kopytkach i starają się wylewać wodę, która wypływa z pomieszczenia na krańcu korytarza. Mieszka tam alchemik zwany Doktorem Fizzbangiem, zajmujący się warzeniem eliksirów. Po powrocie do pracowni przeglądał zapasy i próbował uwarzyć Eliksir Podwodnego Oddechu, ale niestety użył odczynników, które nie były prawidłowo zamknięte. Te źle zareagowały, więc teraz kaskady spienionej wody wylewają się z butelki wprost do komnaty! Fizzbang jest w komnacie i próbuje zatrzymać reakcję, ale mu to nie wychodzi.

PRZEDMIOT	KOSZT	OPIS
Kucykowy Balsam (5 dawek)	25 monet	Każda dawka przywraca 1 punkt Wytrzymałości, aż do jej maksimum. Kucykowego balsamu można w tym celu użyć tylko raz dziennie. Świetnie nadaje się do kojenia niewielkich zranień i siniaków.
Eliksir Podwodnego Oddechu	50 monet	Pozwala oddychać pod wodą przez godzinę. Jest delikatnie niebieski i bardzo się pieni, gdy nim wstrząśniesz.
Eliksir Wzroku w Mroku	50 monet	Pozwala widzieć nawet w zupełnej ciemności, chociaż nie tak wyraźnie jak w jasnym świetle. Nie pozwala na prawidłowe widzenie kolorów. Ten kleisty purpurowy płyn pachnie warzywami korzeniowymi.
Eliksir Dzikiego Wzrostu	60 monet	Kiedy skapnie na ziemię, sprawia, że w ciągu kilku chwil wyrastają tam nowe rośliny i grzyby, wzmacnia też już rosnące rośliny. Ciemnozielony płyn z oślizgłym zielskiem i szlamem na dnie fiolki.

Guest Customer (Order #49142230)

Jeżeli KG zdołają przedrzeć się przez fale (co będzie wymagało zdania kolejnych **testów Ciała**), mogą pomóc mu w opanowaniu zamieszania. Korzystając ze wskazówek Fizzbanga, będą musiały odnaleźć **fiolkę alchemicznego neutralizatora**, czyli jasnoróżowej cieczy zamkniętej w probówce. Zdany **test Umysłu (trudność 5)** pozwoli szybko znaleźć niewielką fiolkę. W przeciwnym razie KG będą musiały poradzić sobie z kolejnymi falami zalewającymi korytarze i szukać aż do skutku. Mogą także spróbować wymieszać różne substancje, aby zrobić własny neutralizator, pod warunkiem że mają odpowiednią wiedzę, albo poszukać innego wyjścia z sytuacji.

Jeśli uznasz, że KG wymyśliły coś bardzo sprytnego albo zabawnego, doprowadź to starcie do końca ich sposobem. Fizzbang, po uzyskaniu pomocy, nagrodzi każdego KG **1 Eliksirem Podwodnego Oddechu** (tym razem sporządzonym prawidłowo) i zaproponuje im kupno innych przedmiotów, wypisanych w tabelce na poprzedniej stronie.

6. Widmowe Schody

Błyszczące na niebiesko schody, które wznoszą się z platformy na zachodnim skraju Umberfoal. Uformowane są z tego samego światła, które rozświetla miasto, ale czar wzmacniany przez Tygiel sprawia, że są mocne i solidne. To właściwie jedyny praktyczny sposób przedostania się do wrót prowadzących na powierzchnię.

7. Wysokie Mosty

Seria mostów łączących główną część Umberfoal z obrzeżami miasta ulokowanymi na sąsiednich kolumnach. Zbudowano je z solidnego kamienia, ale nie są zbyt szerokie, więc Kucyk, który ma lęk wysokości, będzie miał problem z szybkim przejściem po takim moście! Poza obrzeżami, Wysokie Mosty prowadzą także do wschodniego wyjścia z jaskini. To główna trasa między Umberfoal i Fortem Zwieńczenia, strzegącym wejścia do Umbrowych Głębin.

Guest Customer (Order #49142230)

Fort Zwieńczenia

Wędrówka do Fortu Zwieńczenia będzie dla KG przedsmakiem prawdziwej przygody w podziemiach! Upewnij się, że przed wyruszeniem w drogę Kucyki zdołały zaopatrzyć się w odpowiedni ekwipunek i sprzęt. W forcie KG dowiedzą się, że Płaszcze Zmierzchu zostały zaatakowane i są przetrzymywane w niewoli przez ogromne pająki, które zmierzają już w sekrecie ku Umberfoal.

Jedynym sposobem przedostania się z miasta do Fortu Zwieńczenia jest wędrówka przez Wysokie Mosty. KG poruszają się po obrzeżach Umberfoal, gdzie budynki nie stoją tak ciasno jeden obok drugiego. Widzą także coś, co wygląda jak duże donice, w których zwykle rosną pieczarki i zboża. Jeden z mostów, zaczynający się na krawędzi miasta, prowadzi do wejścia do tunelu umieszczonego w ścianie ogromnej jaskini, w której wznosi się Umberfoal. To jest właśnie szlak do Fortu Zwieńczenia. KG nie będą miały większego problemu z odnalezieniem drogi, bo ścieżkę oświetla znajomy błękitny blask. Kucyki w końcu dotrą do fortu, który wznosi się nad opadającą w dół skalną podłogą. Częściowo wykuto go w skale, resztę zbudowano z gładkiego obsydianu. Dzięki swojemu położeniu blokuje drogę do Umberfoal z leżących poniżej Umbrowych Głębin. Część murów popękała z biegiem lat, jednak czarny kamień wciąż połyskuje odbitym światłem.

1. Przedsionek

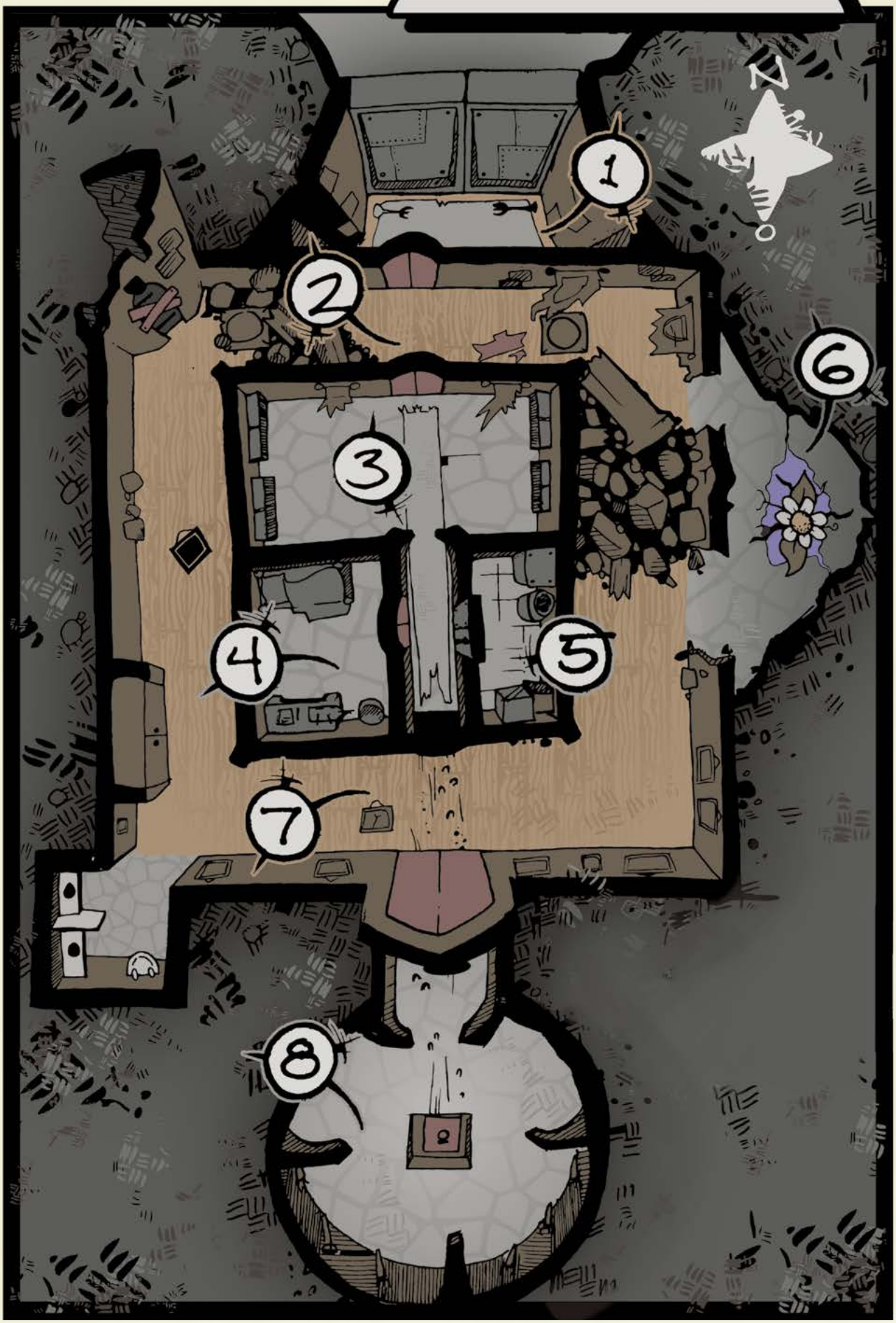
Wysokie, dwuskrzydłowe wrota to jedyne wejście z tej strony fortu. Kiedy KG zjawiają się pod nimi, są zamknięte. Udany **test Ciała (trudność 2)** pozwala otworzyć te ciężkie wrota. Pomieszczenie za nimi jest w dosyć kiepskim stanie. Na podłodze leży postrzępiony dywan, kiedyś zapewne czerwony. Ze ściany odpadły dwa przerdzewiałe lichtarze. Wszędzie jest pełno kurzu. Udany **test Umysłu (trudność 3)** pozwoli dostrzec ślady podkówek kilku Kucyków, które z pewnością niedawno tutaj weszły. Przypuszczalnie byli to Kapitan Flashhoof oraz trzech towarzyszących mu strażników. Mniejsze (aczkolwiek nadal dość wysokie) drewniane drzwi prowadzą dalej do **2. Zrujnowanego korytarza**.

2. Zrujnowany korytarz

W tym pomieszczeniu wszystko nadgryzł ząb czasu. Na ziemi leżą zniszczone gabloty i rozbite szkło. Gobeliny na ścianach są wyblakłe i poszarpane. Warstwa kurzu nie jest jednak zbyt gruba i KG wyczuwają delikatny powiew powietrza dochodzący z drugiej strony korytarza. Kiedy przechodzą przez drzwi, widzą stos gruzu blokujący przejście po prawej stronie. Na wprost widzą drewniane drzwi pokryte złotymi dekoracjami (prowadzą do **3. Sali Kominkowej**). Korytarz z lewej ciągnie się jeszcze jakieś piętnaście metrów, a potem zupełnie blokuje go gruz. Wydaje się, że w tym wyglądającym na naturalny tunelu zawaliła się boczna ściana. Korytarz skręca przy czymś, co zdaje się być zrujnowaną, zawaloną gruzem klatką schodową (prowadzi do **6. Dziury**).

Guest Customer (Order #49142230)

Fort Zwieńczenia



Guest Customer (Order #49142230)

3. Sala Kominkowa

Jest to prostokątne pomieszczenie o długości około 20 metrów. Pierwszą rzeczą, jaką KG widzą po wejściu do sali, jest ogień – jakimś cudem wybuchł tam pożar! Kucyki czują falę żaru, kiedy tylko otworzą drzwi. Mogą spróbować ugasić pożar, ale zbyt długie pozostawanie w pomieszczeniu, w którym się pali, sprawi, że **każda nieudana próba gaszenia będzie je kosztować 1 punkt Wytrzymałości**. Pożar rozprzestrzenił się od kominka we wschodniej ścianie poprzez długi kobierzec leżący wzdłuż sali i musiał wybuchnąć całkiem niedawno. Po opanowaniu pożaru, udany **test Umysłu (trudność 4)** pozwoli dostrzec, że miała tu miejsce jakaś przepychanka. Ślady podkówek na porozrzucanej sadzy wyglądają dosyć zagadkowo, na podłodze leży też hełm jednego z Płaszczy Zmierzchu. Wydaje się również, że poprzez salę coś wleczono (przez południowe drzwi, prowadzące do **7. Galerii**).

Co się stało? Kapitan Flashhoof i jego zwiadowcy wkroczyli do sali, napalili w kominku i zostali zaatakowani przez grupę **Wielkich Pająków**! W wyniku zamieszania wybuchł pożar, jednak pająki zdołały skrępować Kucyki i zaciągnąć je do **8. Wartowni** jako więźniów. Do **7. Galerii** prowadzi z Sali Kominkowej troje drzwi – jedne we wschodniej, drugie w południowej, a trzecie w zachodniej ścianie. Z południowej części sali przez drewniane drzwi wchodzi się do **4. Kwatery Kapitana**, a dokładnie naprzeciwko, solidne metalowe drzwi prowadzą do **5. Skarbca**. Metalowe drzwi są zamknięte i nigdzie nie widać klucza.

4. Kwatera Kapitana

Jedyne drzwi do tego pomieszczenia prowadzą z **3. Sali Kominkowej**. W izbie jest dość schludnie i wygląda na to, że mimo upływu lat nie uległa jakimś większym uszkodzeniom. Po północnej stronie pokoju mieści się łóżko, a po południowej drewniane biurko. Na biurku stoi drewniany model starego okrętu. Jeśli KG uważnie mu się przyjrzą, dostrzegą nazwę wymalowaną malutkimi literami na burcie: „Atut". Jeśli któryś z Kucyków potrząśnie modelem, usłyszy cichy grzechot. Klucze do **5. Skarbca** ukryte są w podstawce modelu „Atutu". W lewej górnej szufladzie biurka schowano częściowo wyblakłą notatkę, która jest ważną wskazówką przy poszukiwaniu klucza:

„Bije trefle, karo, kiery lub piki. Nazwa kryje klucz."

5. Skarbiec

Jedyne drzwi do tego pomieszczenia prowadzą z **3. Sali Kominkowej**. Są zamknięte, a klucz ukryto w **4. Kwaterze Kapitana**. Skarbiec ma ściany i posadzkę z gołego kamienia, przez co wydaje się być dość surowy. W metalowych skrzyniach KG znajdą teleskopową tyczkę, drogocenne kamienie warte 100 monet oraz linę wspinaczki.

6. Dziura

Naturalna jaskinia wydrążona w skale, za sprawą której zapadła się część muru. W ścianach jest tam wiele małych otworów, przez które spływają strużki wody. Na dnie jaskini jest płytka kałuża, z której wyrasta wysoki kwiat o płatkach koloru świeżych siniaków. Nazywa się wściekłoliść. Każde stworzenie, które zje tę roślinę albo spędzi trochę czasu w jej pobliżu, staje się rozzłoszczone i zachowuje się irracjonalnie.

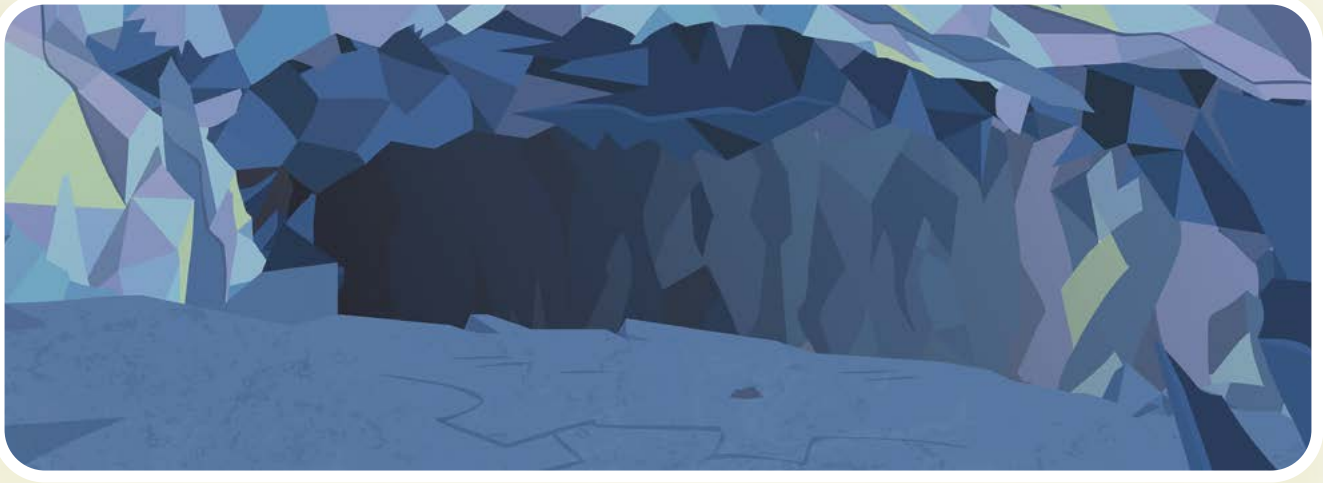
Teleskopowa tyczka

Magiczny przedmiot. To trzymetrowa tyczka, którą można wygodnie złożyć tak, aby miała długość tylko 30 centymetrów. Wystarczy jednak się nią zamachnąć, żeby gładko rozsunęła się do długości 3 metrów.

Lina wspinaczki

Magiczny przedmiot. Lina reaguje na polecenia wydawane głosem i może rozwinąć się w górę na wysokość 20 metrów. Można jej także kazać splatać się w węzły, co może się okazać przydatne w trakcie wspinaczki. Wynik każdego **testu Ciała** robionego z użyciem tej liny podnosi się o 1 poziom.

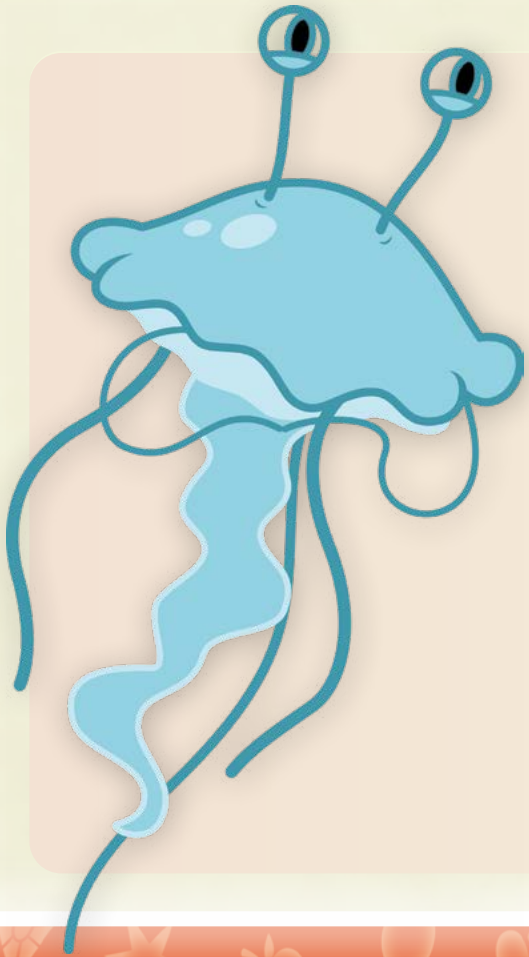
Guest Customer (Order #49142230)



W Dziurze są także dwa **flamfy** o imionach Flip i Flap. Niestety, opiły się wody, w której rośnie wściekłoliść, i teraz są pod jego wpływem. Parzydełka stworków jarzą się na czerwono z wściekłości. Flamfy zwykle są bardzo przyjacielskie, ale te rzucą się na KG, kiedy tylko je zobaczą. Jeśli wściekłoliść zostanie wyrwany albo Flip i Flap zostaną zabrani z tego pomieszczenia i uspokojeni, wpływ rośliny ustanie. Efekt rośliny minie również, gdy stworzenia stracą przytomność. Jeśli KG spędzą w tym miejscu więcej niż minutę albo napiją się wody, zaczną odczuwać działanie wściekłoliścia. Muszą zdać **test Umysłu (trudność 3)**, inaczej mogą zdenerwować się tak bardzo, że aż rzucą się na swoich towarzyszy! Będą próbowały wdać się w przepychankę, dopóki nie zostaną wyrwane spod wpływu rośliny. Kucyk znający się na roślinach lub magii dostrzeże, skąd wzięła się ta dziwna złość.

Jeżeli KG zdołają pomóc flamfom, te będą bardzo wdzięczne i przeproszą za swoje zachowanie. Przedstawią się jako Flip i Flap. Oznajmią Kucykom, że jeśli tylko będą potrzebowały jakiejś pomocy w Umbrowych Głębinach, wystarczy, że zawołają je po imieniu. (Możesz użyć Flipa i Flapa, aby zaproponować graczom skorzystanie ze wskazówki, bo oba stwory świetnie orientują się w Umbrowych Głębinach).

Do Dziury prowadzą dwie drogi, jedna od północnej strony ze **2. Zrujnowanego Korytarza**, a druga z południowej z **7. Długiej Galerii**.



Flamf

Ciało: K4 **Umysł: K8** **Urok: K6** **Wytrzymałość: 12**

Talenty: Porażenie (K6), Przekaz: Telepatia (K6).

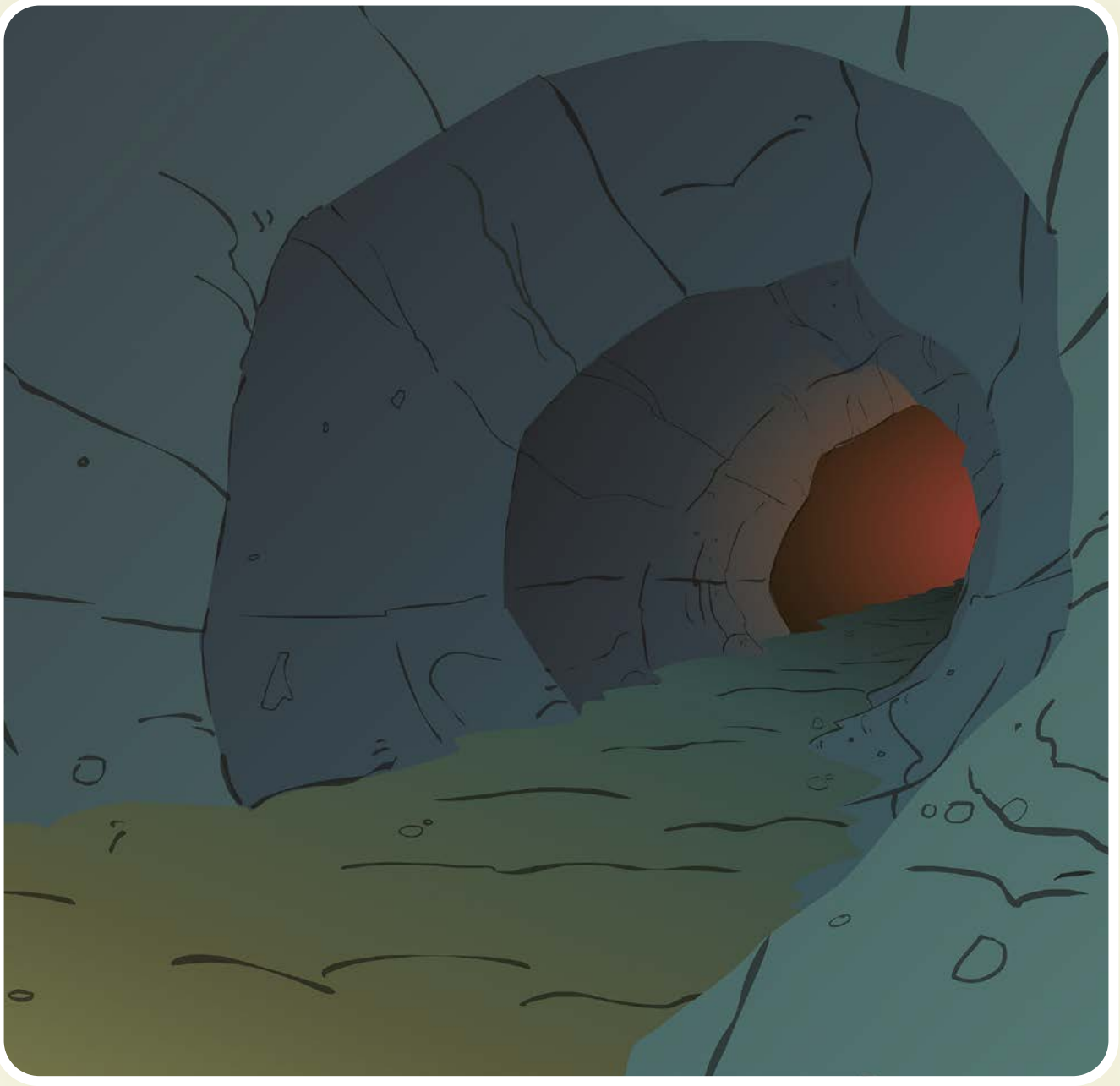
Słabostki: Bańka-Niewstańka

Flamfy to zazwyczaj przyjazne i miłe istoty o zaskakująco wysokiej inteligencji. Wyglądają jak latające meduzy o jaśniejących parzydełkach. Mają duże wyłupiaste oczy osadzone na długich czułkach wyrastających z czubka głowy. Mogą rozmawiać z innymi inteligentnymi istotami przy użyciu telepatii. Kolor ich parzydełek zależy od ich nastroju. Kiedy stworek jest zadowolony, ich kolor jest delikatnie niebieski, ale jeśli są czerwone, to uważajcie, bo flamf jest zły albo przestraszony i może was poważnie porazić!

Flamfy czerpią siłę z umysłów pobliskich inteligentnych stworzeń i szybko zaprzyjaźnią się z KG o wysokim poziomie Umysłu. Szczególnie będą zainteresowane tymi KG, którym udało się odczytać Arkast w Krypcie Ksiąg. Czerpanie z umysłu przez Flamfa nikomu nie robi krzywdy i jest w zasadzie niewyczuwalne.

Flamfy posiadają jedną niefortunną słabość: jeśli wywrócą się na głowę, mają ogromny problem z powrotem do właściwej pozycji.

Guest Customer (Order #49142230)



7. Długa Galeria

Długa Galeria otacza cały górny poziom fortu, chociaż częściowo jest zatarasowana gruzem (odcięta część to teraz **2. Zrujnowany Korytarz**). Znajduje się tutaj troje drzwi prowadzących do **3. Sali Kominkowej**, tunel, który wiedzie przez wschodnią ścianę aż do **6. Dziury** i duże kamienne drzwi prowadzące do **8. Wartowni**. W południowo-zachodnim zaułku galerii stoi latryna i duża szafa.

Między południowymi drzwiami do **3. Sali Kominkowej** a kamiennymi drzwiami do **8. Wartowni** widać ślady wleczenia czegoś po podłodze. To tędy pająk ciągnął skrępowanych strażników z Sali Kominkowej do Wartowni. Ślady te pozwoli rozpoznać udany **test Umysłu (trudność 4)** (oczywiście, tylko jeśli KG same nie poszły tym szlakiem z **3. Sali Kominkowej**).

Kamienne drzwi do **8. Wartowni** są bardzo ciężkie i wygląda na to, że są przesuwne. Delikatnie jaśniejący magiczny pierścień z przodu drzwi sugeruje, że można je otworzyć jakimś czarem. Zdany **test Ciała (trudność 9)** pozwoli je otworzyć siłą. Drzwi reagują również na hasło „Firemane". Ściany Długiej Galerii ozdobione są 20 dużymi portretami, a każdy przedstawia Kucyka w stroju kapitana Płaszczy Zmierzchu i ma tabliczkę z podpisem. To wszyscy poprzedni kapitanowie dowodzący Fortem Zwieńczenia. Spośród tych 20 malowideł dwa wyglądają identycznie. Oba przedstawiają Kapitana Firemane, pierwszego dowódcę Fortu. Jeden wisi na wschodniej, a drugi na zachodniej ścianie. Jeśli KG nie radzą sobie z tą zagadką, mogą zrobić **test Umysłu**, aby otrzymać wskazówkę.

Guest Customer (Order #49142230)

8. Wartownia

Do Wartowni prowadzą duże kamienne drzwi z **7. Długiej Galerii**. Krótki korytarz kończy się okrągłym pomieszczeniem o średnicy prawie 20 metrów. Klapa pośrodku podłogi prowadzi na dół, przed niższą bramę Fortu Zwieńczenia. Można tam zejść po drabince sznurowej. Właśnie tutaj zaczynają się **Umbrowe Głębiny**. Nieopodal dolnej części drabinki jest wejście do tajnego alternatywnego przejścia do Umberfoal.

Pod zachodnią ścianą, na rzeźbionej kamiennej powierzchni ustawiono kolekcję jakichś kryształów. Wydają się być rozmieszczone w bardzo szczególny sposób wokół wzorów na skale. To tarcza ochronna zasilana przez Arkast w Tyglu Umberfoal. Alethea, potajemnie manipulując Arkastem na odległość, wyłączyła ochronne tarcze Fortu Zwieńczenia, aby wpuścić rój Królowej Pająków.

Kiedy zjawiają się tutaj KG, tarcza nie działa (nie jaśnieje ani nie buczy). Kucyk znający się na magii albo ktokolwiek, komu uda się **test Umysłu (trudność 4)**, zdoła stwierdzić, że to urządzenie zazwyczaj działa. Pod południową ścianą siedzą cztery Kucyki skrępowane jedwabną nicią. To Kapitan Flashhoof oraz jego trzech zwiadowców.

Pod sufitem czai się **ogromny pająk** i tylko czeka, aż KG wejdą do okrągłej komnaty. Kiedy postawią kopytka za progiem, pająk skoczy na nie i spróbuje skrępować je nicią. Jeśli KG zdołają pokonać pająka i uwolnić Płaszcze Zmierzchu, na pewno dowiedzą się więcej o tym, co właściwie się stało. Flashhoof wyjaśni, że gdy rozpalili kominek w **3. Sali Kominkowej**, nagle wyskoczyło na nich pięć ogromnych pająków. Okazało się, ku ich zaskoczeniu, że tarcza jest wyłączona i pająki bez trudu wtargnęły do fortu. Jeśli KG uda się utrzymać ogromnego pająka w pobliżu i zdadzą **test Uroku (trudność 5)** przeciwko niemu, zdołają dowiedzieć się czegoś więcej. Lukę w obronie miasta wykorzystało bardzo dużo pająków, które potajemnie przechodzą sekretnym przejściem do Umberfoal. Miasto jest w wielkim niebezpieczeństwie! KG powinny sobie teraz uświadomić, że muszą jak najszybciej wrócić do miasta. Flashhoof i Płaszcze Zmierzchu ruszą razem z nimi.

Ogromny pająk

Ciało: K6 **Umysł: K6** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 12**

Talenty: Pajęcza Wspinaczka (K8), Sieciowanie (K6), Wyczuwanie Drgań: Pajęczyny (K6).

Słabostki: Strachajło (światło słoneczne i ogień).

Pajęcza Wspinaczka: Dzięki niej można chodzić po ścianach i sufitach. Pozwala także skradać się po pajęczynie.

Sieciowanie: Można użyć tego talentu do połączenia pajęczą nicią dwóch punktów, do snucia całej pajęczyny albo schwytania wrogiego stworzenia. Istota będąca celem Sieciowania musi wygrać **wyzwanie oparte na teście Ciała** przeciwko kostce tego talentu albo przestaje się ruszać. Nieruchome stworzenie może powtórzyć rzut na **wyzwanie** podczas każdej tury, aby spróbować się wydostać, chyba że jest nieprzytomne.

Wyczuwanie Drgań: Ten talent można dodać do każdego rzutu związanego ze spostrzegawczością, który dotyczy wyczuwania drgań pajęczej sieci.

Kiedy wędrujesz poprzez ciemne głębiny Equestrii i nagle czujesz, że coś ociera się o twoją grzywę, lepiej zawróć i znajdź inną drogę. Bardzo możliwe, że jakiś ogromny pająk, który utkał tę sieć, już wie, gdzie jesteś, i jeśli jest choć trochę głodny albo znudzony, zaraz po ciebie przyjdzie. Te wielkie pajęczaki są znacznie silniejsze i sprytniejsze od swoich zwyczajnych kuzynów. Często gniazdo ogromnych pająków tworzy duży rój lub gang, szczególnie gdy przewodzi mu chciwa albo ambitna królowa. Ogromne pająki mają straszny wstręt do jasnego światła, dlatego zwykle można je spotkać w labiryntach głębokich jaskiń albo w gęstych lasach. Nie lubią także ognia, bo bez trudu niszczy ich jedwabiste nici.

Guest Customer (Order #49142230)

Królowa Pająków atakuje!

Oblężone miasto

Miasto lada chwila może zostać zaatakowane przez ogromne pająki, dlatego KG muszą wracać do Umberfoal tak szybko, jak tylko się da. Kapitan Flashhoof mocno to podkreśli i gdy tylko Płaszcze Zmierzchu będą gotowe do drogi, poprosi KG, aby ruszyły z nimi. Wrócą do Umberfoal tymi samymi tunelami, którymi dotarli do Fortu Zwieńczenia, więc droga powinna być im już znana.

Przeczytaj na głos:

Docieracie na koniec tunelu i ponownie wkraczacie do ogromnej jaskini Umberfoal. Zbliżacie się do wejścia na Wysokie Mosty.

Miasto jest pogrążone w chaosie. Na skalnym stropie rozpościerają się srebrzyste pajęczyny, a z nich, na srebrnych niciach, zjeżdżają kolejne fale atakujących pająków. Pajęczyny zwisają nad szczytem kolumny niczym zasłona.

Pająki zaczęły oplatać pajęczyną całe miasto, zamieniając je w swoje wielkie gniazdo i krępując oszołomione Kucyki. Kucykowe golemy strzegące Umberfoal starają się przeciwstawić pająkom, ale te mają ogromną przewagę liczebną.

Na dole widzicie ciemną, mroczną postać, dwukrotnie większą od pozostałych pająków. Ma czarne cielsko pokryte prążkami w kolorze szkarłatu. Bestii stawia czoła sama Evenlight, stojąc na stopniach prowadzących do Krypty Ksiąg. Z jej rogu błyskają magiczne wyładowania, tworząc wokół Jednorożca ochronną tarczę.

Kapitan Flashhoof reaguje szybko. Zarządza, żeby KG ruszyły do Krypty Ksiąg i pomogły Evenlight. Trzeba za wszelką cenę chronić Tygiel! Następnie wzywa zwiadowców Płaszczy Zmierzchu, aby wraz z nimi pogalopować prosto na plac i pomóc tylu Kucykom, ilu tylko zdołają. KG mogą go posłuchać i udać się do Krypty Ksiąg, mogą też spróbować odciągnąć pająki lub pomóc uwalniać Kucyki, jednak obrona Tygla i Arkastu powinna być dla nich najważniejsza.

Kiedy KG docierają na dół spiralnych schodów, przed Kryptą Ksiąg spotykają Evenlight, która jest bardzo wyczerpana. Informuje je, że pająki wtargnęły do miasta z sufitu przez sekretne przejście i wszystkich zaskoczyły. Insidira, Królowa Pająków, przedarła się do Krypty Ksiąg i próbuje się dostać do Tygla. Evenlight przeprasza KG, że prosi je o coś takiego, ale potrzebuje ich pomocy w odzyskaniu Arkastu Ceremonii Świateł i wyniesieniu go z Umberfoal dla bezpieczeństwa. Prosi, aby zeszły do Umbrowych Głębin, przedostając się tam przez Głęboką Toń, a potem odszukały **Agarów** w **Lesie Agaricus** – oni mogą pomóc w uratowaniu miasta.

Wkraczając do Krypty Ksiąg, KG po raz pierwszy staną pyszczek w pyszczek z Królową Pająków. Insidira na wpół zwisa z jednej z kolumn, na wpół stoi na podłodze i pochyla się nad Tyglem, gdzie wciąż znajduje się ten sam Arkast, który czytały KG: ten zawierający wiedzę oraz czary niezbędne do przeprowadzania Ceremonii Świateł. Obok pajęczycy stoi Lady Alethea i niewątpliwie pomaga Królowej w odczytaniu Arkastu.

Zanim KG zdołają podejść bliżej i w jakikolwiek sposób zareagować, z Tygla buchnie fala ciemnej energii i otoczy Insidirę. To początek przemiany Umberfoal w dom dla pająków za pomocą mrocznego przeciwieństwa Ceremonii Świateł. Przestaje działać wiele zaklęć obecnych na stałe w mieście. Błękitne światła oświetlające Umberfoal gasną jedno po drugim. Od strony wejścia do wielkiej groty zaczynają dochodzić drgania, a potem echem odbija się głośny łomot – raz jeszcze szczelnie zamykają się wrota Umberfoal. Widmowe Schody zaczynają znikać. Czerwony blask z Tygla zalewa całe pomieszczenie, zaś Arkast Ceremonii Świateł powoli nabiera czarnego koloru.

Guest Customer (Order #49142230)

KG będą musiały zmierzyć się z Insidirą oraz Aletheą (chociaż bibliotekarka będzie starała się trzymać z boku), wydobyć z Tygla Arkast Ceremonii Świateł i uciec z Umberfoal. Jest to kluczowe dla kontynuacji przygody, ale to wcale nie oznacza, że ma im pójść łatwo. Opisz te wydarzenia w taki sposób, żeby KG odczuły dreszczyk emocji i wagę tego zadania! Jeżeli okaże się to konieczne, w ostatniej chwili do akcji może wkroczyć Evenlight, rzucając przed Insidirę tarczę i tym samym umożliwiając KG wyjęcie Arkastu Ceremonii Świateł z Tygla oraz ucieczkę.

Trzymając Arkast, który kiedyś migotał czarodziejską energią, KG zauważą, że został on wypaczony i stał się ciemny za sprawą chciwości Królowej Pająków oraz jej żądzy władzy, która do niego wniknęła. Gdy KG wezmą kopytka za pas, z pewnością będą chciały opuścić Umberfoal, kierując się do Fortu Zwieńczenia, by stamtąd ruszyć do Umbrowych Głębin i w stronę **Lasu Agaricus**, zgodnie z sugestią Evenlight. Ogromne Pająki będą ścigać KG tak długo, jak zdołają, albo dopóki KG jakoś ich nie zgubią.

Insidira, Królowa Pająków

Ciało: K12 **Umysł: K8** **Urok: K10** **Wytrzymałość: 20**

Talenty: Gruboskórna (K6), Pajęcza Wspinaczka (K8) (patrz: Ogromny pająk), Sieciowanie (K8) (patrz: Ogromny Pająk), Wyczuwanie Drgań: Pajęczyna (K8) (patrz: Ogromny pająk).

Słabostki: Chwalipięta, Okrutnica, Strachajło (światło słoneczne i ogień).

Insidira to, według jej własnych słów, Królowa Wszystkich Pająków. Bez wątpienia jej rój w Umbrowych Głębinach przez lata stawał się coraz liczniejszy i silniejszy, a w tym sukcesie wielką rolę odegrała właśnie ona. Teraz jest niezadowolona, że pająki muszą czaić się tylko w najgłębszych jaskiniach – pragnie Umberfoal. Miasto jest skąpane w magicznej energii za sprawą licznych czarów i artefaktów. Insidira wierzy, że jeśli opanuje miasto i uczyni je nowym pajęczym gniazdem, stanie się jeszcze potężniejsza! Mając nową siedzibę i potęgę, planuje ruszyć na powierzchnię Equestrii. Dzięki magii otaczającej Umberfoal oraz Arkastowi Ceremonii Świateł mogłaby zamienić nawet powierzchnię we wspaniały nowy dom dla pająków.

Swoje plany zaczęła realizować jeszcze zanim na Umberfoal rzucono zaklęcie statuetek. Potajemnie odnalazła Lady Aletheę, główną bibliotekarkę Krypty Ksiąg. Zwiodła ją, wmawiając, że mają wspólne cele, oczywiście nie wspominając o zamiarze podboju Equestrii. Nauczyła Aletheę sekretnego pajęczego języka, Jedwabistej Mowy, aby mogły knuć potajemnie, wykorzystując do tego drgania specjalnych pajęczych nici. Od tamtej pory Insidira czekała na odpowiedni moment, nie wiedząc, że ten pojawi się dopiero za tysiąc lat. Na swoje szczęście, potężna Królowa Pająków może żyć nawet znacznie dłużej, ale przez te wszystkie lata stała się jeszcze bardziej zaciekła i niecierpliwa. Kiedy zdjęto zaklęcie statuetek, wreszcie ruszyła do akcji. Wiedziała, że Alethea zdejmie zabezpieczenia z Fortu Zwieńczenia, pozwalając, aby rój wtargnął do Umberfoal poprzez sekretne przejście.

Guest Customer (Order #49142230)

Głęboka Toń

Przeprawa przez Głęboką Toń

Głęboka Toń wygląda naprawdę imponująco i trudno ją przemierzyć. To niesłychanie głęboki zbiornik ciemnej wody w kształcie walca. Na powierzchnię można dotrzeć tunelami wiodącymi z **Fortu Zwieńczenia**. Wodę okala wąziutki, piaszczysty brzeg. Kiedy Kucyki dotrą na miejsce, będą musiały się naprawdę spieszyć z zejściem pod powierzchnię. Jeżeli będą się guzdrać, w przejściu za nimi pojawią się **3 ogromne pająki**, które ścigają je od Umberfoal.

Pierwszym wyzwaniem czekającym Kucyki jest obmyślenie, jak przedostać się przez wodę. Nawet jeśli są świetnymi pływakami, to przecież nie zdołają w nieskończoność wstrzymywać oddechu, a Głęboka Toń jest zbyt rozległa, żeby w niej nurkować bez zaczerpnięcia powietrza. Na szczęście istnieją dostępne dla Kucyków sposoby, aby poradzić sobie z tym wyzwaniem. Mówiąc wprost, jeśli KG udało się dostać w Norkach w Umberfoal Eliksiry Podwodnego Oddechu, wcale nie będą musiały się martwić o kwestię powietrza pod wodą.

Oto, na co KG mogą natknąć się w Głębokiej Toni:

1. Anielskie ryby z Głębokiej Toni

Te ogromne ryby można spotkać, gdy pływają w Głębokiej Toni albo odpoczywają przy brzegu. Jeśli dzięki udanemu **testowi Umysłu (trudność 6)** jakiemuś KG uda się podejść ostrożnie do jednej z nich, będzie mógł się jej złapać i kierować rybą w dowolnym kierunku. Kucyk obdarzony talentem Język Zwierzaków (ryby), dzięki **testowi Uroku (trudność 2)** może namówić anielską rybę, żeby mu pomogła. Jeśli w obu przypadkach KG nie dopisze szczęście, może jeszcze spróbować skusić anielską rybę jej ulubionym smakołykiem, grzywozielem (patrz: **2. Grzywoziele**). Pozwoli to **zmniejszyć trudność testu Umysłu do 3**. Jeżeli KG wpadną pod wodą w jakieś poważne tarapaty, anielska ryba przybędzie im z pomocą.

2. Grzywoziele

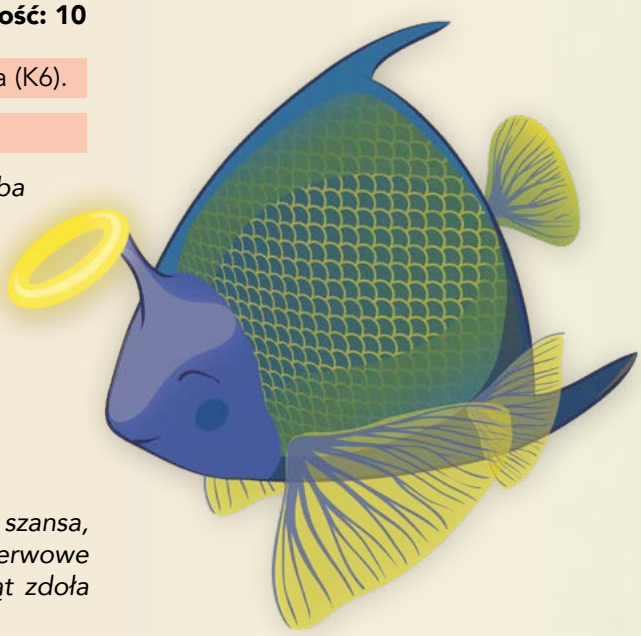
Swoją nazwę zawdzięcza podobieństwu do kucykowej grzywy. To długie, jasnozielone ziele można znaleźć w wielu mrocznych i bagnistych sadzawkach w całej Equestrii, lecz najczęściej występuje w zbiornikach podziemnych. To ulubiony pokarm anielskich ryb z Głębokiej Toni.

Anielska ryba z Głębokiej Toni

Ciało: K6 **Umysł: K4** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 10**

Talenty: Specjalność: Pływanie (K10), Wyczuwanie Drgań: Woda (K6).

Słabostki: Ślepota, Zwierzak.



Anielska ryba z Głębokiej Toni to ślepa jaskiniowa ryba zamieszkująca głównie wody podziemne. Stworzenia te rzadko przebywały w obecności jasnego światła, więc nie miały potrzeby używania wzroku, przez co ich oczy z czasem zanikły. Doskonale wyczuwają jednak zmiany ciśnienia, co pozwala im unikać mnóstwa wielkich głodnych potworów zamieszkujących Umbrowe Głębiny. To również bardzo zdolni pływacy, a swoich potężnych, podobnych do skrzydeł płetw mogą używać do wychodzenia na suchy ląd, chociaż unikają tego, gdy tylko mogą.

Jeżeli jakiś Kucyk zdoła pozyskać zaufanie anielskiej ryby, jest szansa, że załapie się na podwodną podwózkę. Ryby te są z natury nerwowe w obecności innych stworzeń, ale uzdolniony opiekun zwierząt zdoła stworzyć z nimi więź.

Guest Customer (Order #49142230)

Potrzeba jednak wielkich umiejętności, aby zbliżyć się do tego ziela, nie wspominając już o jego zjedzeniu, ponieważ jest to roślina drapieżna. Za każdym razem, kiedy jakieś stworzenie zbliży się do grzywoziela, musi zdać **test Ciała (trudność 3)** albo zostanie pochwycone przez długie pasmo rośliny. Złapane stworzenie **traci 1 punkt Wytrzymałości**, zanim grzywoziele je wypuści (poluje tylko na małe rybki). Pośrodku kępy grzywoziela zawsze jest bąbel powietrza, dzięki czemu istoty oddychające powietrzem (tak jak Kucyki) mogą tam zaczerpnąć oddechu. Pośrodku jednej na cztery kępy grzywoziela można znaleźć niewielką perłę. Po wydobyciu można ją sprzedać za 40 monet.

3. Carcinus

Ten straszliwy olbrzym mieszka na samym dnie Głębokiej Toni. W trakcie przepływania górną częścią jeziora (na przykład od powierzchni do wejścia do **Lasu Agaricus**) KG mogą dostrzec jakiś ogromny kształt przesuwający się pod nimi. **Test Umysłu (trudność 4)** pozwoli im rozpoznać kształt ogromnych krabowych szczypiec. Nurkując głębiej (na przykład w drodze do **Zatopionej Świątyni**), KG spotkają carcinusa we własnej osobie! Stwór ma niewiele cierpliwości i często bywa rozzłoszczony, dlatego KG będą musiały albo go uspokoić, albo szybko ominąć. Wygranie walki z nim jest praktycznie niemożliwe. Jeśli któryś Kucyk zdoła zaprzyjaźnić się z carcinusem, ten z łatwością przetransportuje drużynę do dowolnego miejsca w Głębokiej Toni.

4. Wyjścia

Z głównej części Głębokiej Toni wychodzi kilka mniejszych, zalanych wodą tuneli, jednak KG interesować będą tylko trzy wyjścia. Z powierzchni, poprzez brzeg, prowadzi tunel powrotny do Fortu Zwieńczenia. Mniej więcej w połowie drogi na dno widać przejście, przy którym tworzy się wartki nurt – prowadzi ono do **Lasu Agaricus** (patrz: **Las Agaricus na stronie 36**). Na samym dnie mały otwór prowadzi ku zrujnowanej budowli pełnej wody (patrz: **Zatopiona Świątynia na stronie 46**).

Carcinus

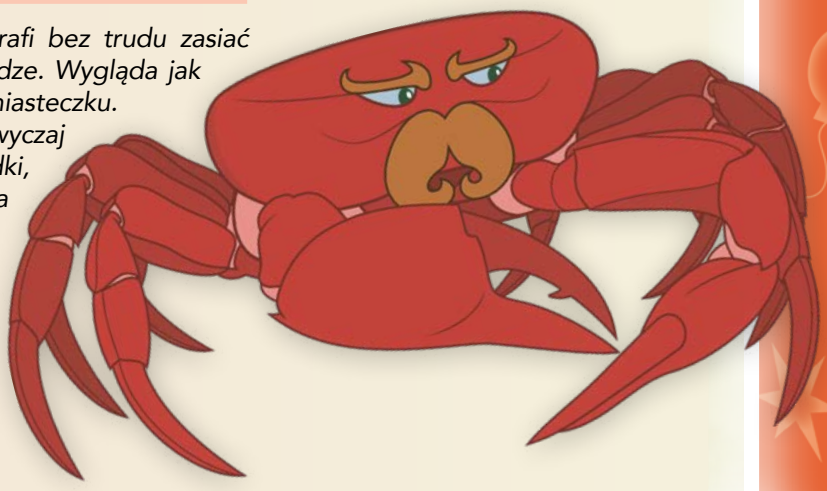
Ciało: K20 **Umysł K6** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 26**

Talenty: Gruboskórny (K10), Smykałka do zastraszania (K6).

Słabostki: Złośnik, Zwierzak.

Carcinus to naprawdę potężna bestia, która potrafi bez trudu zasiać strach w sercu każdej istoty, jaka stanie jej na drodze. Wygląda jak przeogromny krab, wyższy nawet od budynków w miasteczku. Carcinusy rzadko są widywane na powierzchni, zazwyczaj trzymają się głębin ziemi lub morza. Znane są przypadki, kiedy ogarnięte szałem carcinusy oblegały miasta Equestrii. W niedalekiej przeszłości Monacolt i Canterlot zostały zaatakowane przez carcinusa.

Chociaż łatwo się złoszczą, tak naprawdę carcinusy są całkiem łagodnymi i wyrozumiałymi stworzeniami. Czasem trzeba okiełznać carcinusa, zanim można będzie z nim dyskutować, jednak zwykle przemawianie uspokajającym i pełnym szacunku tonem pomaga w dotarciu do niego.



Guest Customer (Order #49142230)

Las Agaricus

Dom Agarów

Z Głębokiej Toni odchodzi tunel, którym woda mknie wartko i wypełnia go aż po sklepienie. KG nie potrzebują tutaj większej pomocy w przedostaniu się na drugą stronę, bo nurt jest na tyle silny, że sam je niesie. Po szybkiej przejażdżce z drugiej strony tunelu zaczyna docierać światło. To migocząca ściana energii, która zdaje się zupełnie zatrzymywać kaskadę wody. KG (oraz inne żywe istoty) przechodzą przez tę barierę bez trudu i wypadają na rozciągającą się dalej skalistą posadzkę. Tunel, teraz całkiem suchy, prowadzi dalej w tym samym kierunku, a energetyczna bariera całkowicie powstrzymuje wodę, kierując ją w inną stronę.

Przeczytaj na głos:

Za wami słychać huk wody rozbijającej się o magiczną barierę. Przed wami uwagę przyciąga blask świateł, niemal zapraszający do przejścia przez próg.

[Kiedy KG ruszą przed siebie:]

Tunel otwiera się na ogromną grotę o rozmiarach porównywalnych z tą, w której zbudowano Umberfoal. Chociaż nie ma tutaj kamiennych słupów i jeziora, okolica aż pulsuje życiem. Z podłoża wyrastają grzyby przypominające pieczarki, ale wysokie jak drzewa, tworząc wielki las. Jaśnieją migotliwymi światłami, oblewając okolicę delikatnym błękitem, zielenią, pomarańczem i żółcią.

Zaraz za lasem dostrzegacie rejon porośnięty szczególnie gęstą roślinnością, gdzie jest jeszcze więcej świateł. Kiedy przyglądacie się tamtej okolicy, wznosi się nad nią ogromny, jaśniejący kształt, z wolna łopocząc skrzydłami. Okazuje się, że to gigantyczny motyl mieniący się błękitem i zielenią, rozrzucający błyszczący pyłek na rosnący pod nim las.

Grzyby rosnące w jaskini tworzą **Las Agaricus**, a rejon szczególnie gęstej roślinności to tak naprawdę miasto **Agarica**, siedziba ludu **Agarów**, któremu zawdzięcza swoją nazwę. Miasto podzielone jest na dwie połowy, niższą i wyższą. Rozdziela je wysoka grań, przez którą wiodą tylko niewielkie ścieżki.

Zbliżając się, KG dostrzegą jeszcze kilka innych rzeczy związanych z lasem. Rośnie tu zatrzęsienie grzybów, ale prawie nie widać zwierząt. Jedyne owady to małe motylki, które mienią się takimi samymi kolorami, co leśne światła. Wyglądają jak miniaturowe wersje widzianego wcześniej gigantycznego motyla.

KG mogą też ponownie ujrzeć samego **Motyla Zarodnikowego**. Regularnie lata on ponad lasem, mieniąc się kolorami i rozrzucając zarodniki, dzięki czemu pomaga rosnąć grzybom. KG zobaczą miejsca porośnięte małymi grzybkami, miną również rejony po zachodniej stronie lasu, które są bardzo zniszczone. Coś połamało większe grzyby, a część mniejszych całkiem zwiędła. Te zniszczone części lasu pełne są **wyżeraczy mniejszych**, które swoimi kwasowymi cielskami z wolna przedzierają się w kierunku Agariki. KG mogą spotkać wyżeracze „przegryzające się" przez las, jednak nie zostaną przez nie zaatakowane, o ile nie podejdą bardzo blisko.

Na obrzeżach **Agariki** KG po raz pierwszy natkną się na **Agarów**. Te powolne rozumne grzyby zainteresują się przybyszami, bo takich stworzeń nie widziano w Lesie Agaricus od tysiąca lat. Większość tubylców ma mniej niż tysiąc lat i jeszcze nigdy nie widziała Kucyka. Wkrótce jakiś osobnik o wyglądzie starego grzyba, ze zgarbioną nóżką i wielkim kapeluszem, zbliży się do KG. Zna język Kucyków i wyjaśni, że kiedyś rozmawiał z Evenlight Rozsądną. Jego imienia nie da się wymówić w języku Kucyków, ale powie KG, że mogą się do niego zwracać Sprygg. Spędzi nieco czasu gawędząc z drużyną, odpowie na każde pytanie, na jakie tylko zdoła, i posłucha, co goście mają mu do powiedzenia. Kiedy dowie się, co wydarzyło się w Umberfoal, pokiwa głową ze zrozumieniem. Agarowie byli niegdyś w konflikcie z rojem Królowej Pająków.

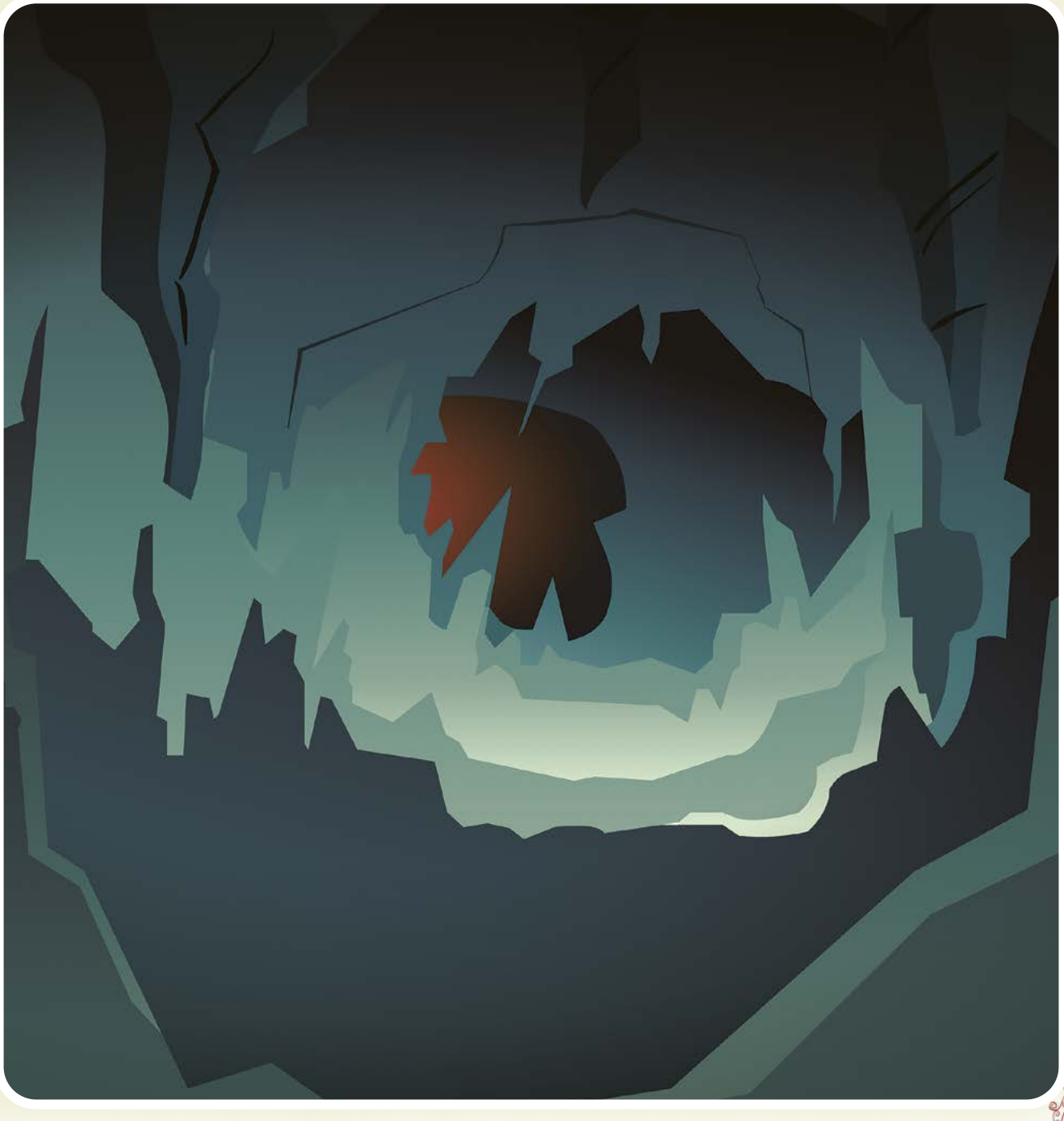
Guest Customer (Order #49142230)

Sprygg zrozumie także, że naprawa Arkastu, który przyniosły Kucyki, jest kluczowa dla ocalenia Umberfoal. Wyjaśni, że korzenie Ceremonii Świateł sięgają znacznie głębiej w przeszłość niż historia samego Umberfoal.

Sprygg oprowadzi KG po niższej części Agariki. „Budynkami" okazują się być wysokie i szerokie grzyby, w których trzonach wycięto izby. Sprygg pokaże im także miejsca w lesie, w których wyżeracze narobiły poważnych szkód. Podchodzą one coraz bliżej miasta i ani Agarowie, ani Motyl Zarodnikowy nie są w stanie sobie z nimi poradzić. Sprygg prosi Kucyki o pomoc w rozwiązaniu tego problemu i obiecuje, że jeśli im się uda, pomoże w naprawie Arkastu. Jeżeli się zgodzą, da im **3 Sakiewki Pyłku** z Motyla Zarodnikowego i wskaże KG drogę do zachodniej części lasu, gdzie jest najwięcej zniszczeń.

Sakiewka Pyłku

Magiczny przedmiot. Błyszczący pyłek zamknięty w sakiewce pochodzi ze skrzydeł wielkiego Motyla Zarodnikowego. Kiedy jakiś Kucyk zostanie nim obsypany, pyłek działa jak talent Kopytka, Które Leczą (K6). Każdej sakiewki można użyć tylko raz.



Guest Customer (Order #49142230)

Wyżeracz mniejszy

Ciało: K6 **Umysł: K4** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 10**

Talenty: Bezkształtny (K4), Kwasowe Ciało (K4).

Słabostki: Bezrozumny, Nieożywiony.

Bezkształtny (K4): Wyżeracz zmniejsza jakąkolwiek utratę Wytrzymałości, której źródłem jest niemagiczny fizyczny atak, o wynik rzutu kostką talentu nawet do 0.

Kwasowe Ciało (K4): Każdy Kucyk, który dotknie wyżeracza, musi wykonać udany **test przeciwstawny cechy Ciało przeciwko kostce tego talentu** albo traci **1 punkt Wytrzymałości**. Przedmioty niemagiczne, które są w wyżeraczu przez dłuższy czas, rozpuszczają się całkowicie.

Magia jest nieprzewidywalna; nigdy nie wiadomo, co może się stać po rzuceniu czaru. Czasem możesz zmienić swojego psa w sofę, czasem całe ciało porośnie ci liśćmi, a czasem po prostu stworzysz wyżeracza.

Według legendy, pierwszy wyżeracz powstał przypadkiem, gdy pradawny czarodziej testował nowy czar. Zaklęcie odbiło się i grzmotnęło prosto w pojemnik ze żrącym glutem. Wyżeracz może i przypomina żywą istotę, zarówno wyglądem, jak i działaniami, ale tak naprawdę nie jest ani żywy, ani rozumny. Poprzez różne reakcje chemiczne i magiczne glut najpierw gęstnieje, a kiedy ma już prawie dwa metry średnicy, powstaje w pełni wykształcony wyżeracz. Wtedy zaczyna się poruszać, zmierzając ku najbliższym żywym organizmom, oczywiście po to, żeby je rozpuścić. Wyżeracze rozpadają się pod wpływem światła słonecznego, dlatego najczęściej natknąć można się na nie w jaskiniach i lochach. Jeśli widzisz w jakimś lochu zaskakująco czystą podłogę, to nie zdziw się, jeśli za rogiem spotkasz wyżeracza!

Motyl Zarodnikowy

Ciało: K8 **Umysł: K10** **Urok: K10** **Wytrzymałość: 18**

Talenty: Kopytka, Które Leczą (K20), Latanie (K8), Odporność na Magię (K6).

Słabostki: Podatność: Kwas (K4), Strachajło (kwas).

Z tego, co wiedzą Kucyki, Motyl Zarodnikowy jest jedyny w swoim rodzaju. To oszałamiająco piękna, dostojna istota o błyszczących, niebieskozielonych skrzydłach mających rozpiętość co najmniej siedmiu metrów. Mieszka na grzędzie w Pałacu Rytuałów w Agarice i lata nad Lasem Agaricus, rozsiewając zarodniki. Pył z zarodnikami, migocząc, opada niczym śnieg, a tam, gdzie dotknie ziemi, od razu coś wyrasta. Agarowie okazują Motylowi ogromny szacunek, gdyż pełni bardzo ważną rolę w ochronie ich domu. Niektórzy uważają, że powstał za sprawą czaru, wzmocnionego przez Tygiel Agarów, który jest przechowywany w Sali Rytuałów.

Ostatnio Motyl Zarodnikowy jest wyraźnie podenerwowany pojawieniem się wyżeraczy. Niewiele może na nie poradzić, a ich żrące, kwasowe ciała powalają i niszczą nowe grzyby szybciej, niż motyl jest w stanie je rozsiewać.

Guest Customer (Order #49142230)

Agari

Ciało: K6 **Umysł: K8** **Urok: K8** **Wytrzymałość: 14**

Talenty: Kopytka, Które Leczą (K6), Smykałka do ogrodnictwa (K8).

Słabostki: Podatność: Kwas (K4), Ślamazara.

Agarowie to ruchome, inteligentne grzyby. Nie ma dwóch identycznie wyglądających Agarów, ich wygląd może bardzo się różnić pod względem koloru, kształtu i rozmiaru. Opiekują się Lasem Agaricus, w którym znajduje się ich dom, Agarica. W mieście wznosi się Pałac Rytuałów – miejsce, gdzie przechowują swój Tygiel. Tak samo jak Tygla z Umberfoal, używa się go w połączeniu z kryształowymi Arkastami, aby przechowywać wiedzę oraz rzucać czary chroniące Agaricę. Agarowie to łagodne i wrażliwe istoty, ściśle związane ze swoim Lasem. Żywią ogromny szacunek do Motyla Zarodnikowego, który go ochrania.

Wyżeracz większy

Ciało: K10 **Umysł: K4** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 14**

Talenty: Bezkształtny (K4) (patrz: wyżeracz mniejszy), Kwasowe Ciało (K6) (patrz: wyżeracz mniejszy), Pochłaniacz (K8).

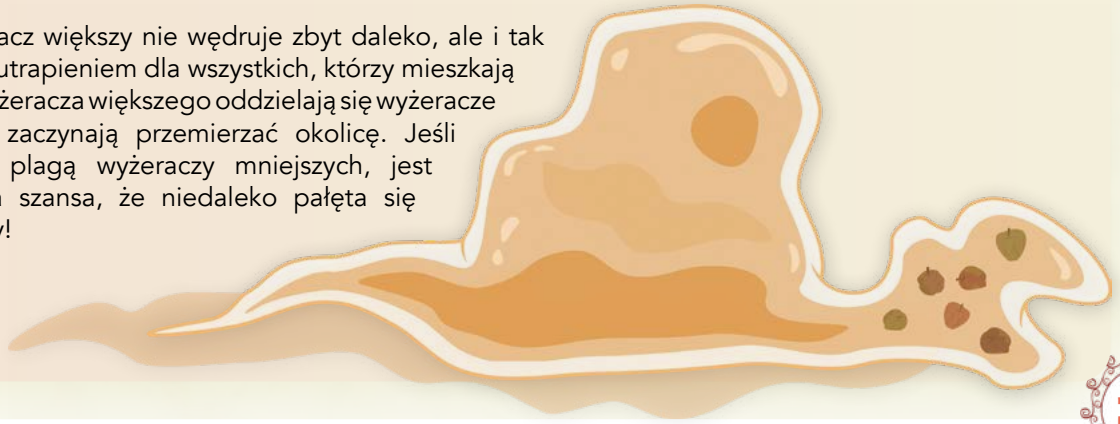
Słabostki: Bezrozumny, Jądro, Nieożywiony.

Pochłaniacz: Wyżeracz większy jest w stanie pochłonąć istotę rozmiarów Kucyka w całości. Kiedy jakieś stworzenie go dotknie, musi podjąć **wyzwanie związane z cechą Ciało przeciwko kostce tego talentu**. Porażka oznacza, że biedak zostanie wciągnięty do wnętrza stwora i odczuje działanie jego talentu Kwasowe Ciało za każdym razem, gdy będzie robił jakiś test albo podejmował wyzwanie, dopóki nie ucieknie. Uwięzione stworzenie może ponownie podjąć wyzwanie, aby spróbować uciec. Ktoś z zewnątrz również może spróbować podjąć wyzwanie, by wyciągnąć nieszczęśnika z wnętrza wyżeracza. Wyżeracz większy nie może pochłonąć więcej niż jednej istoty na raz, jednak każdy, kto pomaga przy wyciąganiu wchłoniętego stworzenia, będzie odczuwał wpływ Kwasowego Ciała.

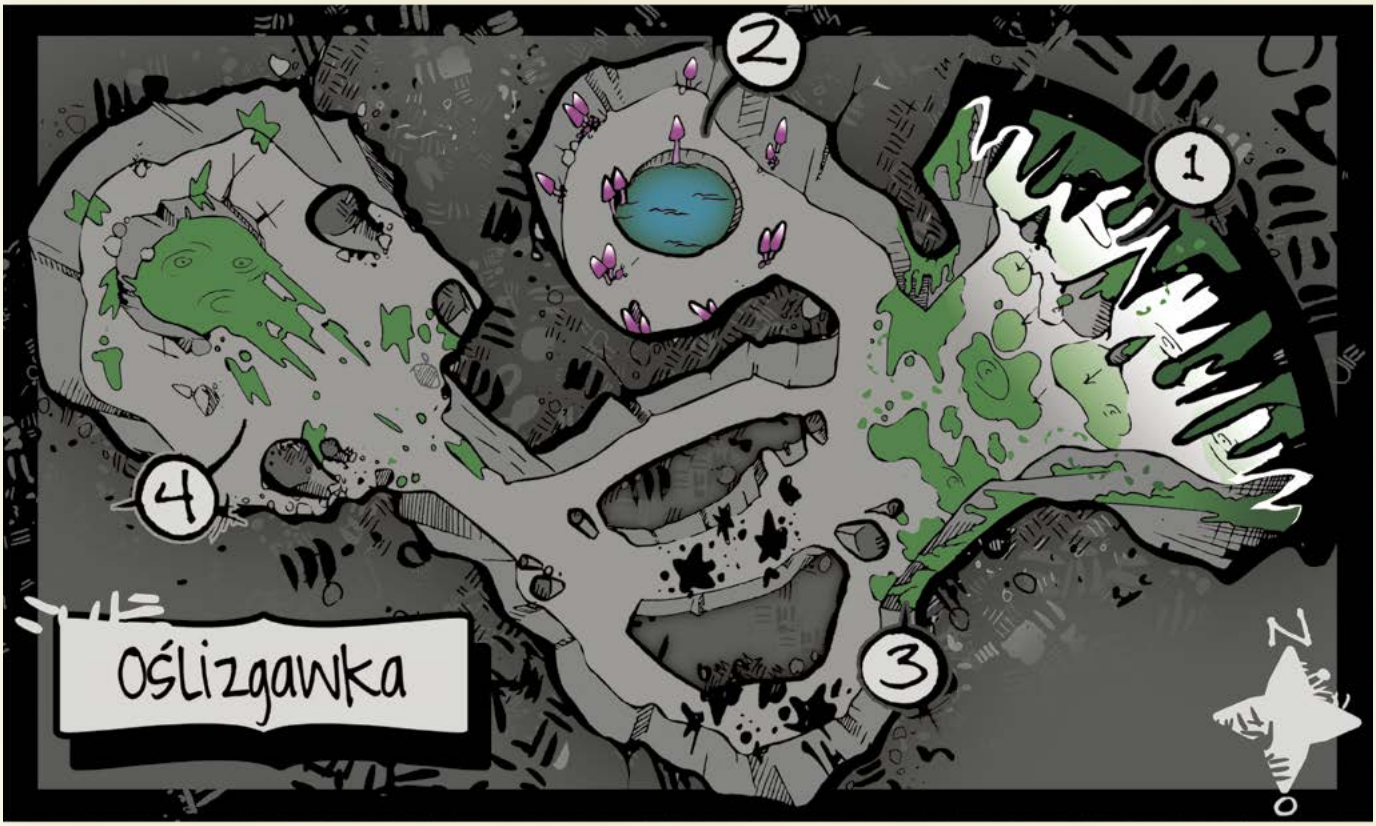
Jądro: W środku wyżeracza większego znajduje się kuliste jądro otoczone specjalną błoną. Jeśli jądro zostanie usunięte albo pęknie, stwór się rozpadnie – jego Wytrzymałość natychmiast spadnie do 0.

Cecha specjalna: Jeśli wyżeracz większy za jednym razem straci co najmniej **3 punkty Wytrzymałości**, oderwie się od niego kawałek, który natychmiast stanie się wyżeraczem mniejszym. Odporność wyżeracza mniejszego jest równa wynikowi rzutu kostką talentu. Raz dziennie wyżeracz większy tworzy nowego wyżeracza mniejszego bez utraty Wytrzymałości. Taki wyżeracz ma standardową Wytrzymałość (patrz: **wyżeracz mniejszy**). Kiedy wyżeracz mniejszy pochłonie wystarczająco dużo materii albo połączy się z innymi wyżeraczami, staje się tak wielki, że można nazywać go wyżeraczem większym. Wraz ze wzrostem powstaje w nim specjalny rdzeń, zwany jądrem, dzięki któremu wyżeracz nie zapada się pod swoim ciężarem. Jeżeli ów rdzeń zostanie uszkodzony albo stwór go straci, zacznie drżeć i wybuchnie, zmieniając się w nieruchomą kupkę glutów.

Zazwyczaj wyżeracz większy nie wędruje zbyt daleko, ale i tak bywa strasznym utrapieniem dla wszystkich, którzy mieszkają w pobliżu. Od wyżeracza większego oddzielają się wyżeracze mniejsze, które zaczynają przemierzać okolicę. Jeśli borykasz się z plagą wyżeraczy mniejszych, jest naprawdę spora szansa, że niedaleko pałęta się wyżeracz większy!



Guest Customer (Order #49142230)



OŚLIZGAWKA

Wędrówka na zachód Lasu Agaricus śladem kwasowych zniszczeń nie będzie trudnym zadaniem. Im dalej, tym więcej **wyżeraczy mniejszych** pojawia się w zasięgu wzroku. Jeżeli KG za bardzo zbliżą się do któregoś z nich, mogą zostać zaatakowane! Wyżeracze to dosyć pospolite jaskiniowe potwory, dlatego jest duża szansa, że KG już co nieco o nich wiedzą. Udany **test Umysłu (trudność 4)** pozwoli im przypomnieć sobie kilka istotnych informacji na ich temat (patrz: **wyżeracz mniejszy na** **stronie 38**). Mogą przede wszystkim wiedzieć, że plaga wyżeraczy to prawie pewna oznaka, że w pobliżu czai się wyżeracz większy, od którego oddzielają się mniejsze formy. Podążając szlakiem zniszczeń, Kucyki trafią do jaskini na zachodnim skraju lasu, która wygląda na źródło kłopotów. Jeśli KG nie potrafią tego rozgryźć, wciąż mogą dotrzeć po śladach do jaskini, ale po drodze czeka je starcie z wyżeraczem mniejszym.

1. Przeciekający Tunel

Ten prosty tunel ciągnie się przez ponad dwadzieścia metrów od wejścia do jaskini, a potem rozwidla. Otwór w północnej ścianie prowadzi przez niewielkie przejście do **2. Wyjącej Głębi**. Tunel wiodący dalej na wprost prowadzi do **3. Zniszczonych Korytarzy**.

Strop i ściany tego tunelu pokryte są oślizgłym śluzem. KG muszą wykonać udany **test Ciała (trudność 3)** albo spadnie na nie glut żrącego śluzu. Trafiony Kucyk traci **1 punkt Wytrzymałości** i jest pokryty paskudnym śluzem! Jeżeli KG będą ociągać się w tym tunelu, ze **3. Zniszczonych Korytarzy** wypełznie wyżeracz mniejszy, poruszając się w stronę wyjścia z jaskini.

2. Wyjąca Głębia

Krótkie, wąskie przejście łączy **1. Przeciekający Tunel** z Wyjącą Głębią. Korytarz otwiera się na okrągłą komorę o wysokim, pochyłym, wklęsłym suficie. Większość podłogi skrywa woda, płytka przy brzegu, lecz coraz głębsza w kierunku środka.

Wokół krawędzi Głębi i na ścianach rosną setki małych purpurowych grzybków o krótkich trzonkach i wysokich, stożkowych kapeluszach. To **wyjące podkowiaki**. Nazwano je tak dlatego, że gdy ktoś podejdzie do nich zbyt blisko, wydają przeszywający dźwięk zbliżony do wycia.

Guest Customer (Order #49142230)

Gdy KG wejdą do jaskini, grzyby wydadzą z siebie chór przeszywających pisków. Hałas będzie tak okropny, że za każdym razem, gdy jakiś Kucyk spróbuje cokolwiek zrobić, musi zdać **test Umysłu (trudność 3)** albo stracić **1 punkt Wytrzymałości**. Wygląda na to, że hałas odpędza wyżeracze.

Jeśli któryś Kucyk zerknie w głąb jeziorka, zauważy, że na dnie coś błyszczy. To mała szkatułka z **1 Eliksirem Ognistego Oddechu** oraz klejnotami wartymi 200 monet. Można tam zanurkować, jednak KG będą musiały znosić wyjące podkowiaki, dopóki nie wyjdą z pomieszczenia.

Eliksir Ognistego Oddechu

Magiczny przedmiot. Wypicie tego eliksiru pozwala na jednorazowe użycie talentu Ognisty Oddech (K6). Eliksiru można użyć tylko raz. To pomarańczowy płyn z żółtymi pasmami pośrodku flakonika.

Talent: Ognisty Oddech

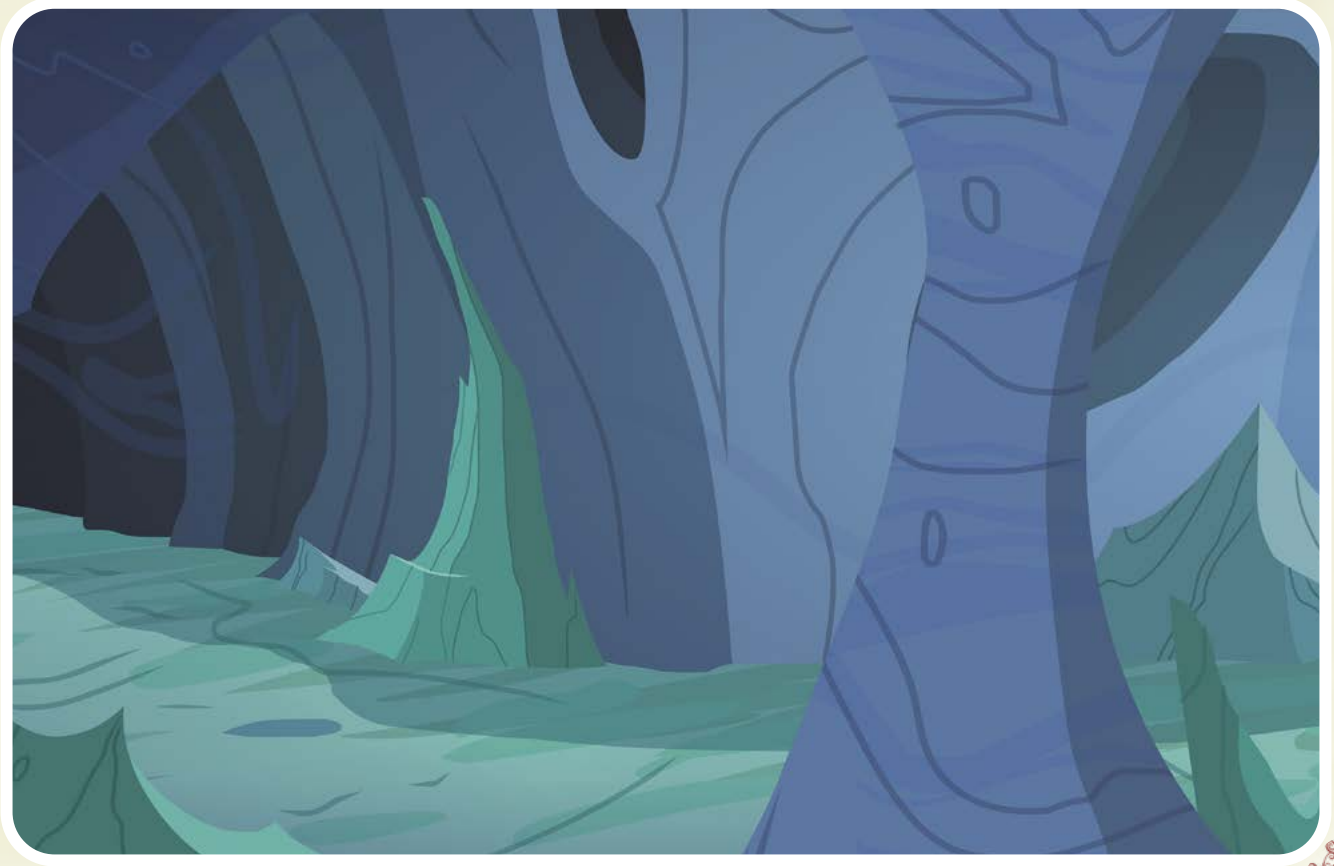
Używając tego talentu, możesz rzucić **wyzwanie związane z cechą Ciało** swojemu celowi. Cel **traci tyle punktów Wytrzymałości**, o ile wynik twojego rzutu przewyższa wynik jego rzutu (co najmniej 1).

3. Zniszczone Korytarze

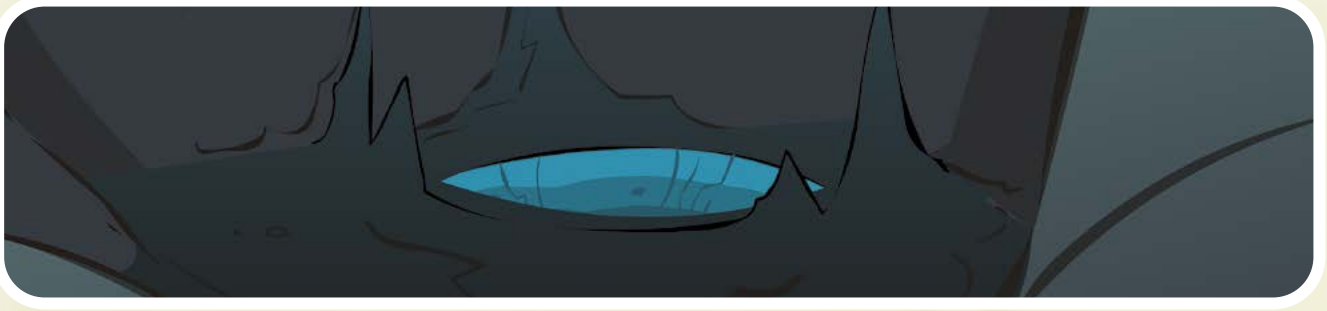
Trzy równoległe korytarze, oddzielone zaledwie cienkimi ścianami, są dość krótkie. Na wschodzie kończą się w **1. Przeciekającym Tunelu**, a na zachodzie w **4. Śluzowej Jamie**. Są bardzo zniszczone kwasem, widać większe niż wcześniej uszkodzenia ścian oraz posadzki, co wskazuje, że KG poruszają się we właściwym kierunku.

Środkowy i najniższy (południowy) korytarz pokrywa smolista masa. Każdy wędrujący tamtędy KG musi zdać **test Ciała (trudność 4)** albo jego kopytka zupełnie ugrzęzną. KG może powtórzyć test, aby spróbować się uwolnić (lub może mu pomóc przyjaciel), ale im dłużej to wszystko trwa, tym większa szansa, że przypełznie jakiś wyżeracz mniejszy. Za każdym razem, gdy KG przystępuje do testu, rzuć K6. Jeżeli wypadnie 6, to ze **4. Śluzowej Jamy** wyłazi wyżeracz mniejszy i wpełza w ten korytarz, w którym jest więcej KG (jeśli jest remis, wybierz korytarz samodzielnie).

W połowie górnego (północnego) korytarza siedzi sobie wyżeracz mniejszy.



Guest Customer (Order #49142230)



4. Śluzowa Jama

3. Zniszczone Korytarze łączą się w jeden tunel i prowadzą do Śluzowej Jamy. To owalne pomieszczenie, większe niż inne części tej jaskini. Na jego tyłach kwas wyżarł spore zagłębienie w podłodze. Spoczywa tam nabrzmiały wyżeracz większy, z którego tworzą się wyżeracze mniejsze gnębiące Agarów. Pokonanie wyżeracza większego to najlepszy sposób na powstrzymanie glutowatej inwazji na las. Jeśli KG poradzą sobie ze stworem, z jego ciała wypadnie magiczny przedmiot (to jedyne, czego po pochłonięciu nie rozpuścił kwas). Przedmiotem tym jest obroża z zaklęciem **Wiernego Psa Maredenkainena**.

Obroża Wiernego Psa Maredenkainena

Magiczny przedmiot. Obroży można użyć raz dziennie do wezwania Wiernego Psa Maredenkainena. Trzeba rzucić ją przed siebie tak, żeby w nic nie uderzyła, a w jej środku pojawi się magiczny pies!

Wierny Pies Maredenkainena

Ciało: K6 **Umysł: K6** **Urok: K6** **Wytrzymałość: 12**

Talenty: Przenikliwy wzrok (K6).

Słabostki: Podatność: Kwas (K4), Ślamazara.

Przenikliwy wzrok: Stworzenie widzi nawet w zupełnych ciemnościach i automatycznie zdaje testy związane z dostrzeganiem stworzeń obdarzonych talentem Niewidzialności równym lub niższym kostce talentu Przenikliwy Wzrok. Na przykład, ktoś z Przenikliwym Wzrokiem (K6) zawsze wygrywa przeciwko istocie z Niewidzialnością (K6), ale kiedy ma do czynienia ze stworzeniem o Niewidzialności (K8), rzuca kostką jak przy zwyczajnym teście.

Magiczny pies, którego można przyzwać jedynie rzucając czar z jego imieniem w nazwie lub używając zaklętego tym czarem przedmiotu. Zwierzę zna kucykowy język i najlepiej, jak potrafi, wykona każde polecenie wzywającego. Jest nieco przezroczyste i migocze purpurową magią.

PAŁAC RYTUAŁÓW

Sprygg i pozostali Agarowie bardzo się ucieszą na wieść, że KG poradziły sobie z inwazją wyżeraczy. Chętnie znajdą KG miejsce na odpoczynek oraz uzdrowią je talentem Kopytka, Które Leczą. **Motyl Zarodnikowy** wzniesie się z górnej części miasta i ponownie zacznie rozsiewać zarodniki nad lasem, który teraz, już bez wyżeraczy, szybko odrośnie.

Agarowie poprowadzą KG przez niższe miasto, a Sprygg wyjaśni, że w wyższej części wznosi się Pałac Rytuałów – święte miejsce, gdzie Agarowie pogłębiają swoje związki z naturą i wzmacniają ochronę Lasu Agaricus.

Guest Customer (Order #49142230)

KG, idąc po grani ku wyższemu miastu rozciągającemu się w szerokiej odnodze jaskini, zauważą, że grzybowe „budynki" są tu bardziej elegancko wycięte w starszych i większych grzybach. Pod tylną ścianą groty, jeden z pieczarkowych gmachów o kapeluszu przypominającym piramidę góruje nad pozostałymi. To **Pałac Rytuałów**.

Przeczytaj na głos:

Przed wami wznosi się Pałac Rytuałów. Tak jak inne budynki w mieście, jest wybudowany w ogromnym grzybie, jednak wyraźnie widać jego wyjątkowość. Ściany pałacu zdobią wyszukane dekoracje i wzory, nadając mu wygląd pełen powagi.

Sprygg wprowadza was przez wysokie, sklepione wejście z przodu gmachu. Przed wami rozciąga się podłużna sala. Na niskiej naturalnej kolumnie spoczywa niezwykły, ale jakoś dziwnie znajomy przedmiot.

To Tygiel. Nieco różni się ozdobami od tego w Umberfoal, ale podobny do wazy kształt z miejscem u góry na wetknięcie Arkastu nie pozostawia miejsca na wątpliwości.

Sprygg pokazuje KG Tygiel. Magiczny przedmiot znajdujący się w Umberfoal nie jest bowiem jedyny. Stary Agari wie o istnieniu czterech Tygli – w Umberfoal, tutaj w Lesie Agaricus, w starożytnych ruinach na dnie Głębokiej Toni oraz w gnieździe Królowej Pająków! Sprygg uważa, że KG powinny odwiedzić wszystkie trzy pozostałe Tygle, zanim wrócą do Umberfoal, ponieważ tylko tak uda im się naprawić Arkast i doprowadzić do Ceremonii Świateł.

Agarowie używają Tygla i Arkastów w taki sam sposób, jak Kucyki z Umberfoal. Chociaż Agarowie nie wynaleźli Tygli, to właśnie oni podzielili się wiedzą o sposobie używania tych urządzeń z Kucykami w czasach, kiedy powstawało Umberfoal. Tygiel Agarów podtrzymuje barierę chroniącą las i miasto przed wodami Głębokiej Toni. **Motyl Zarodnikowy** lubi przysiadać u góry Pałacu Rytuałów, jak gdyby pobierał z Tygla magiczną moc.

Aby naprawić Arkast potrzebny do odprawienia Ceremonii Świateł, Kucyki muszą poznać i wyrecytować prawdziwe znaczenie ceremonii. Ceremonia Świateł, a co za tym idzie, Tygiel oraz Arkast służące do jej odprawienia, mają za zadanie tworzyć i chronić **dom**. Dom to sedno idei tego święta. Każdy Tygiel (czyli każdy dom), do jakiego dotrą KG, uczy ich czegoś nowego o znaczeniu domu w tak niegościnnym miejscu, jakim są Umbrowe Głębiny. Każdy kolejny Tygiel naprawia część Arkastu Ceremonii Świateł, przekazując wiedzę o domu, w którym został stworzony – zaczynając od Agarów i ich Tygla w Pałacu Rytuałów.

Sprygg poleci KG, żeby stanęły wokół Tygla i włożyły do niego Arkast. Muszą wykonać **test Umysłu (trudność 6)**, tak samo jak przy Tyglu w Umberfoal, i wyrecytować poniższe słowa, aby naprawić część Arkastu (gracze mogą sobie zapisać tę rymowankę, aby później łatwiej było im o niej pamiętać):

Dom jest mocny i siła w nim gości,
Gdy nie brak w nim spokoju i nie brak miłości.

Niezależnie od wyniku testu, KG znowu poczują falę wiedzy płynącą przez ich umysły. Porażka sprawi, że KG traci **2 punkty Wytrzymałości**, sukces pozwoli mu przelotnie wejrzeć w emocje i wiedzę Agarów. Uzyskanie takiej więzi daje **1 Żeton Przyjaźni**. Ciemność, którą Insidira zatruła Arkast, częściowo znika, chociaż kryształ nie będzie w pełni naprawiony, dopóki KG nie odwiedzą wszystkich Tygli.

Z Pałacu Rytuałów KG mogą wrócić lasem do Głębokiej Toni (patrz: **Głęboka Toń na** **stronie 34**) albo ruszyć podziemnym korytarzem odchodzącym od sali. Sprygg wyjaśni, że tunel prowadzi prosto do siedziby roju Królowej Pająków (patrz: **Tron Królowej Pająków na** **stronie 44**). Zanim Kucyki wrócą do Umberfoal, będą musiały odwiedzić jeszcze dwa pozostałe Tygle.

Guest Customer (Order #49142230)

Tron Królowej Pająków

Jedwabista siedziba

Główną drogą, którą KG mogą dotrzeć do gniazda pająków, jest tunel zaczynający się w **Pałacu Rytuałów** w **Agarice**. Wędrówka nim zajmie kilka godzin, bo jest wąski i miejscami zasnuty lepką pajęczyną, co bardzo utrudni przemarsz.

1. Droga poprzez sieć

Kiedy KG zjawią się na miejscu, będą musiały skradać się po cichutku, żeby uniknąć wykrycia przez te pająki, które pozostały w kryjówce, gdy Insidira przypuściła atak na Umberfoal. Chociaż pajęcze gniazdo zbudowano w pustej pieczarze, skalne ściany są ledwie widoczne zza warstw sieci. Pająki wykorzystały naturalne kolumny, stalagmity i stalaktyty, aby utkać na nich wielowarstwowe gniazdo z pajęczyny.

Dla tych KG, które nie potrafią latać, jedynymi sposobami na przejście niezauważonymi są staranne wymijanie sieci lub ostrożna wspinaczka po nich. Za każdym razem, gdy KG poruszają się po pajęczynie, muszą podjąć się **wyzwania opartego na teście Ciała** przeciwko talentowi Wyczuwanie Drgań: Pajęczyny. Jeżeli KG poruszają się grupą, mogą podjąć wyzwanie wspólnie. W takim przypadku wystarczy, że choć jeden z nich odniesie sukces. Jeżeli wszystkie KG poniosą porażkę, zjawi się **ogromny pająk** spieszący prosto do źródła dźwięku. Jeśli KG uda się szybko i po cichu odejść od pająka (poprzez wygrywanie kolejnego wyzwania), zdołają uniknąć przepychanki.

2. Pajęczy sojusznik

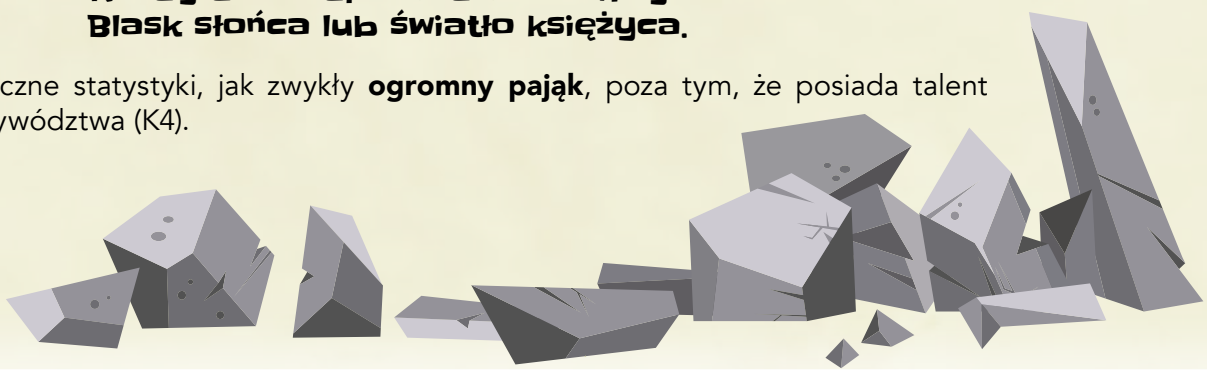
W połowie głównej pajęczyny, przy ścianie, jest niewielka utkana nisza. Mieszka tam pewien ogromny pająk, który różni się od pozostałych. Ma na imię **Sable** i jest najstarszą córką Insidiry oraz Ojca Sieci. Insidira nie ma zamiaru przekazywać komukolwiek władzy, dlatego Sable nie jest pajęczą księżniczką. Odsunęła się od pozostałych pająków, bo wcale nie uważa ataku na Umberfoal, nie wspominając już o podboju powierzchni Equestrii, za dobre rozwiązanie. Wierzy za to w siłę dyplomacji.

Kiedy KG spotkają Sable po raz pierwszy, zobaczą, że zaczepiają ją dwa inne **ogromne pająki**. Jeżeli KG odwrócą ich uwagę albo zrobią cokolwiek innego, żeby odczepiły się od pajęczycy, Sable chętnie porozmawia z przybyszami, a nawet pomoże im dotrzeć do miejscowego Tygla. Ma pokojowe zamiary, ale jeszcze nigdy nie rozmawiała z żadnym Kucykiem, dlatego będzie trochę zdenerwowana. **Test Uroku (trudność 3)** pomoże ją uspokoić. Gdy KG wyjaśnią Sable, co właśnie robią, pajęczyca wskaże im drogę do Tygla, który mieści się na samej górze gniazda (patrz: **3. Tron na** **stronie 45**). Jest on pilnowany przez Ojca Sieci, jednak Sable obiecuje, że pomoże Kucykom odwrócić jego uwagę.

Sable powie KG, że Tygiel znajduje się tuż obok tronu. Nawet pająki bardzo cenią sobie swój dom. Właśnie chęć jego powiększenia popchnęła Insidirę do działania. Królowa wierzy, że Tygiel Umberfoal pozwoli poszerzyć domostwo pająków znacznie bardziej, niż na to pozwala Pajęczy Tygiel (przypuszczalnie aż na powierzchnię Equestrii). Sable spróbuje przekonać KG, że nie wszystkie pająki są złe, chociaż lubią ciemność. Twierdzi też, że zna słowa, które naprawią kolejną część Arkastu:

Każdy dom odpowiednio zachwyca
Blask słońca lub światło księżyca.

Sable ma identyczne statystyki, jak zwykły **ogromny pająk**, poza tym, że posiada talent Smykałka do przywództwa (K4).



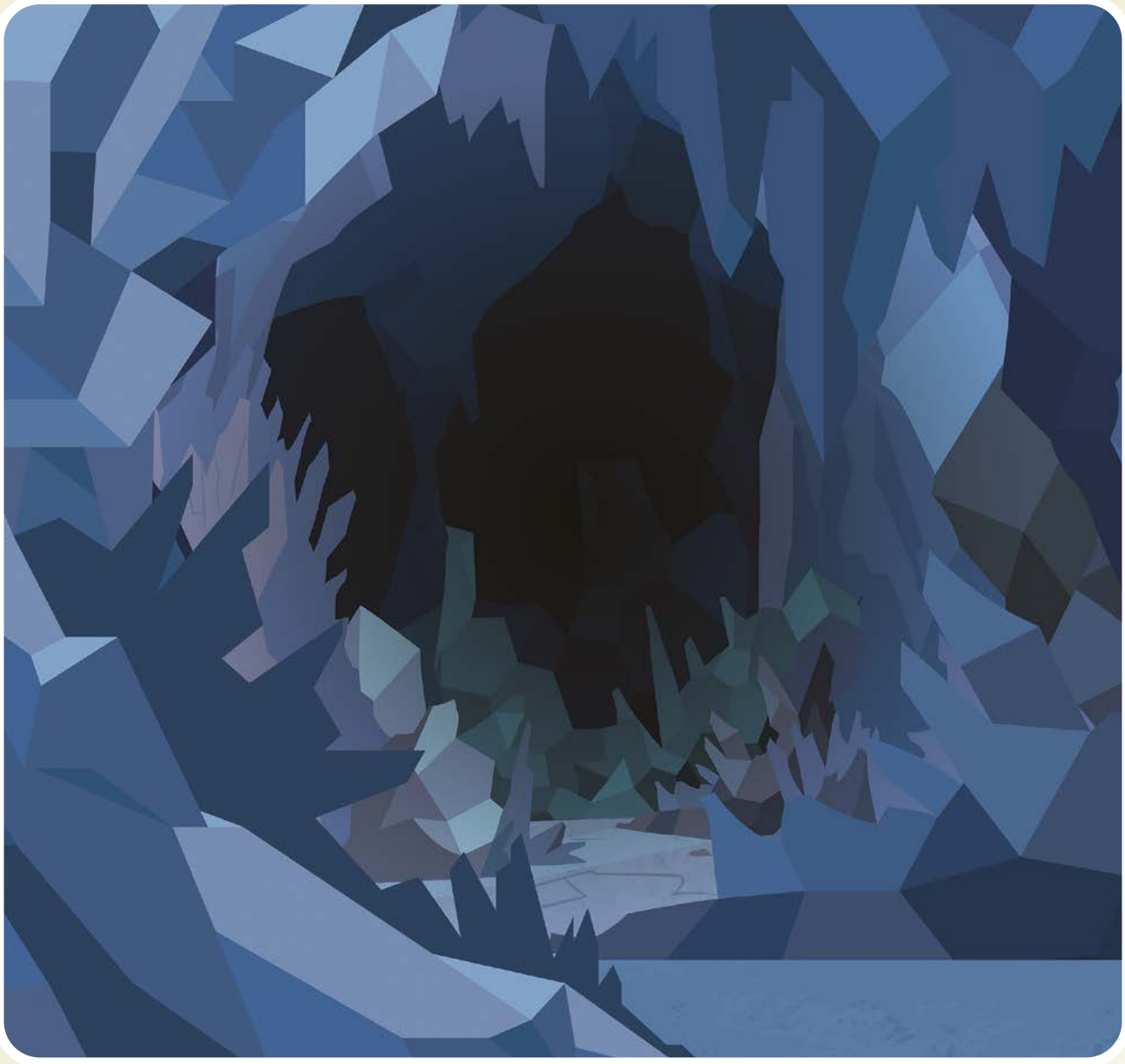
Guest Customer (Order #49142230)

3. Tron

Kiedy Insidiry nie ma w gnieździe, na jej tronie zasiada **Ojciec Sieci** – jej mąż oraz drugi największy pająk w roju. Jeśli KG spróbują wspiąć się na tron bez pomocy Sable, Ojciec Sieci osobiście zareaguje na wszystko, co wyczuje przy pomocy talentu Wyczuwanie Drgań: Pajęczyny. Z pomocą Sable dotarcie do tronu będzie znacznie łatwiejsze, bo pajęczyca wezwie Ojca Sieci na dół, tym samym odciągając go od KG. Pająk wróci po kilku minutach, dlatego KG muszą działać szybko. (Ojciec Sieci ma takie same statystyki, jak zwykły **ogromny pająk**, poza **cechą Ciało**, która ma K8, a nie K6).

Tak jak w pozostałych Tyglach, Kucyki muszą włożyć Arkast Ceremonii Świateł w odpowiednie miejsce, a potem zrobić **test Umysłu (trudność 6)** i wyrecytować słowa przekazane im przez Sable. Niezależnie od sukcesu bądź porażki, KG ponownie poczują falę wiedzy przepływającą przez ich umysły. Porażka oznacza utratę **2 punktów Wytrzymałości**, a sukces pozwoli przelotnie wejrzeć w prawdziwą naturę ogromnych pająków. Chociaż z pewnej perspektywy wydają się potworami, to jednak mają swoje uczucia i przekonania. Żądza władzy, którą kieruje się Insidira, nie jest tym, co pcha do działania większość z nich, choć tak samo jak ona pragną większego, lepszego domu. KG, którym powiedzie się test, za sprawą lepszego zrozumienia pajęczej natury otrzymują **1 Żeton Przyjaźni**.

Z gniazda pająków KG mogą wrócić do Głębokiej Toni, wędrując przez Las Agaricus, albo ruszyć sekretnymi „pajęczymi ścieżkami", którymi poprowadzi ich Sable, i dotrzeć z powrotem na powierzchnię Głębokiej Toni (nieopodal Fortu Zwieńczenia).



Guest Customer (Order #49142230)

Zatopiona Świątynia

Stara magia

Aby dostać się do Zatopionej Świątyni, KG muszą minąć carcinusa mieszkającego na dnie Głębokiej Toni oraz przejść przez okrągły otwór w dnie. Otwór prowadzi do małej kwadratowej komnaty (**1. Zamknięte Schody**).

1. Zamknięte Schody

W suficie tej komnaty znajduje się niewielki okrągły otwór, którym wchodzi się z Głębokiej Toni. Kiedy KG po raz pierwszy się tamtędy przecisną, komnata, do której trafią, będzie oczywiście całkiem wypełniona wodą. Widok na jej wnętrze będą przesłaniać chmury mułu i osadu zawieszonego w wodzie. Na północnej ścianie pomieszczenia jest umieszczona dźwignia, która kontroluje system uszczelniania. Poruszenie jej wymaga wykonania **testu Ciała (trudność 3)** dla jednego Kucyka. Gdy uda się ją przełączyć, otwór w suficie zostanie zamknięty przez przesuwany panel, a woda wypłynie odpływem w szczelinie wschodniej ściany. W końcu odsunie się półkolista płyta umieszczona w posadzce, odsłaniając spiralne schody prowadzące do **2. Dolnego Przejścia**. Mechanizm działa jak śluza, nie dopuszczając do zalania wodą reszty świątyni.

Spostrzegawczy KG może zauważyć, że wschodnia ściana trochę różni się od pozostałych, a udany **test Umysłu (trudność 3)** (albo spryt gracza) pozwoli mu się domyślić, że mur nie jest prawdziwy. Udany **test Ciała (trudność 4)** pozwoli go obalić. Za ścianą znajduje się metalowa krata, przez którą płynie woda. Pośrodku tej kraty widać zbutwiały konopny worek, w którym znajduje się **Tarcza Rozpraszania Czarów**.

2. Niższe Przejście

Z **1. Zamkniętych Schodów** Kucyki schodzą w dół, dochodząc do korytarza w kształcie litery „L". W połowie dłuższego ramienia widać drzwi do **4. Garderoby**, a na końcu tego samego ramienia – częściowo otwarte drzwi **3. Magazynu**.

Tarcza Rozpraszania Czarów

Magiczny przedmiot. Kiedy jakaś istota trzyma tę tarczę, dostaje talent Odporność Na Magię (K6). Po jej odłożeniu oczywiście go traci.

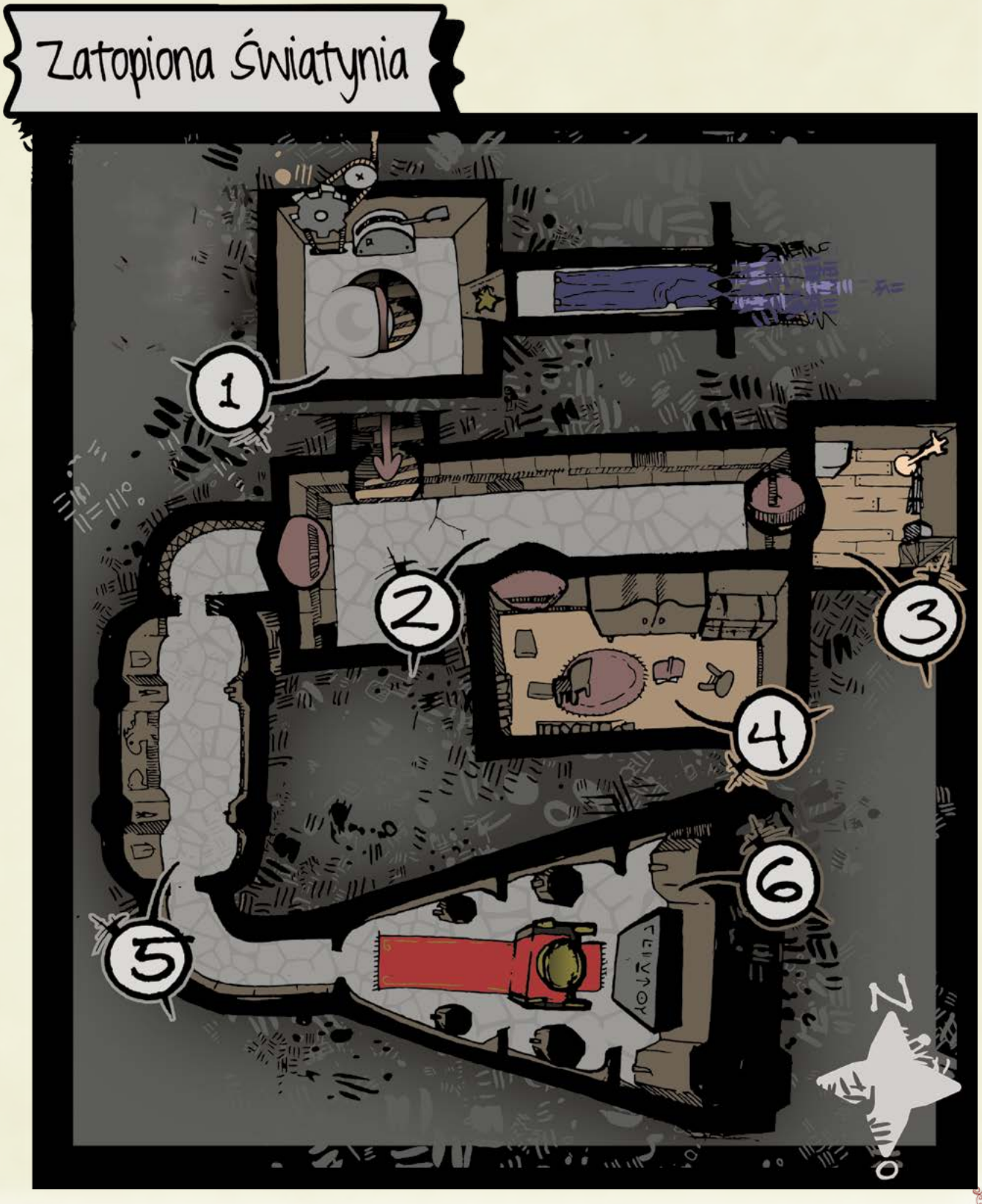
Talent: Odporność Na Magię
Możesz użyć tego talentu za każdym razem, kiedy ktoś rzuci czar albo wykorzysta jakiś magiczny talent przeciwko tobie. Jeśli wyrzucisz na kostce talentu więcej niż twój przeciwnik, ignorujesz wszystkie efekty magii. Jeżeli wyrzucisz dwukrotnie więcej, to czar rzucony przeciwko tobie wraca i uderza tego, kto chciał się nim posłużyć!

Guest Customer (Order #49142230)

W zachodniej ścianie krótszego ramienia „L" znajduje się wejście do **5. Drogi Pradawnych**. Każde drzwi są okrągłe i zrobione z kamienia. Po dotknięciu zajaśnieją delikatnym błękitem, a potem przesuną się, odsłaniając przejście. Wygląda na to, że kiedyś woda zalewająca ten korytarz poważnie go uszkodziła, ale teraz jest całkiem suchy. Niegdyś piękne zdobienia ścian wyglądają na dawno zniszczone.

3. Magazyn

Jedyne wejście do tego składziku prowadzi z **2. Niższego Przejścia**. W pomieszczeniu jest dużo pordzewiałych stojaków, których chyba używano do różnych ceremonii. **Test Umysłu (trudność 3)** pozwoli znaleźć całkiem nieźle zachowaną buławę ze złota. Dobry kupiec zapłaci za nią 70 monet.



Guest Customer (Order #49142230)

4. Garderoba

Jedyne drzwi do tego prostokątnego pomieszczenia prowadzą z **2. Niższego Przejścia**. Wygląda na to, że komnata wytrzymała upływ czasu lepiej niż korytarz na zewnątrz. Stoi tu jedynie kilka mebli z drewna i metalu, które przetrwały w całkiem niezłym stanie: szafa, regał na książki i kufer. Kufer to tak naprawdę zamaskowany **mimik**. Zaatakuje każdego, kto go dotknie, ale poza tym się nie poruszy. W szafie wisi kilka pięknych strojów, które wyglądają na szaty do odprawiania jakichś obrzędów. Na regale leżą wydarte kartki i ciasno zwinięte pergaminy. Większość zapisano językiem całkiem nieznanym KG, jeśli jednak ktoś uważnie przyjrzy się literom oraz zda **test Umysłu (trudność 3)**, zauważy dwuwiersz w kucykowym języku:

Szukaj dobrej odpowiedzi, a porady słuchaj
I sekretu tygla w środku tego szukaj.

Mimik

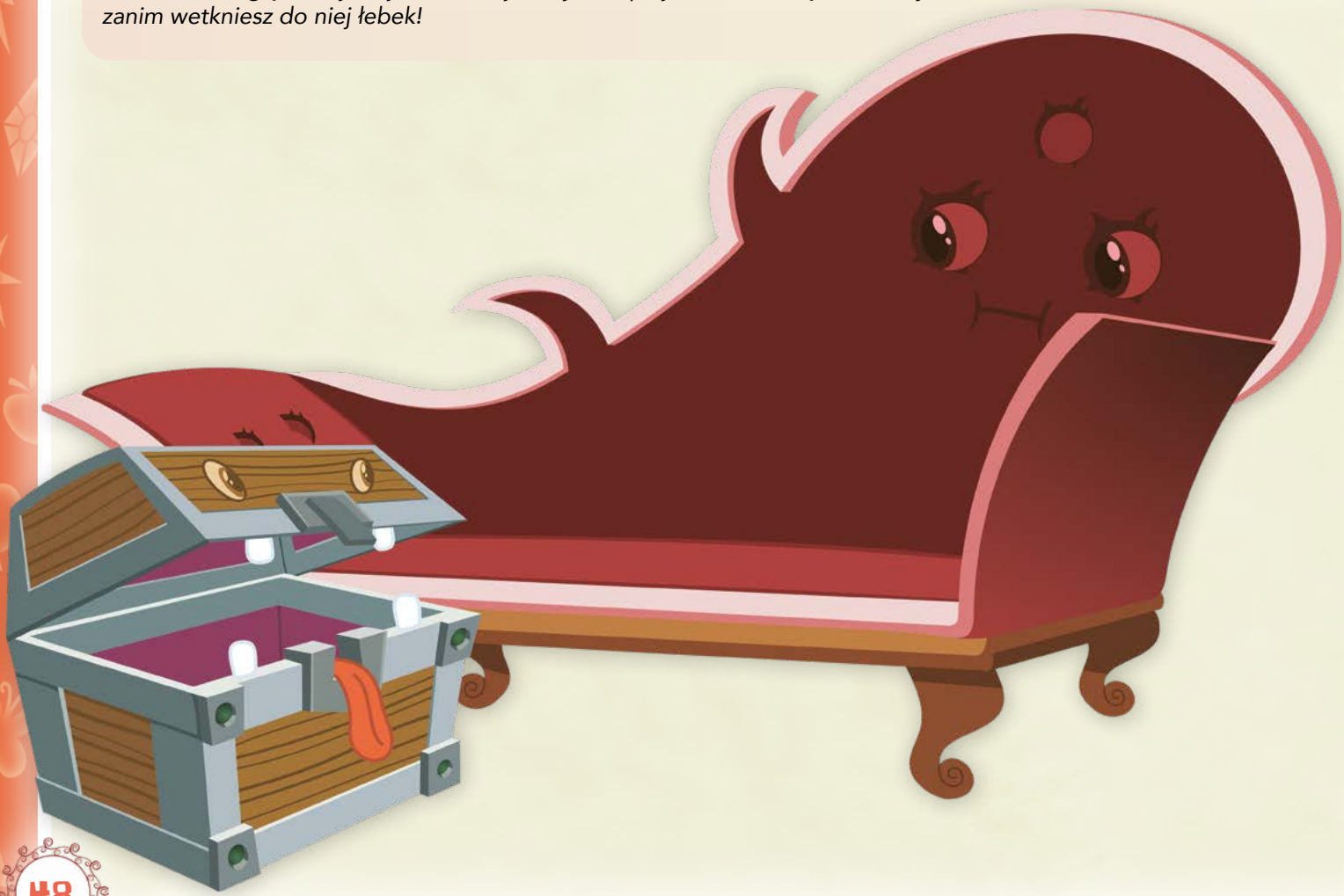
Ciało: K8 **Umysł: K4** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 12**

Talenty: Pochłaniacz (K6)

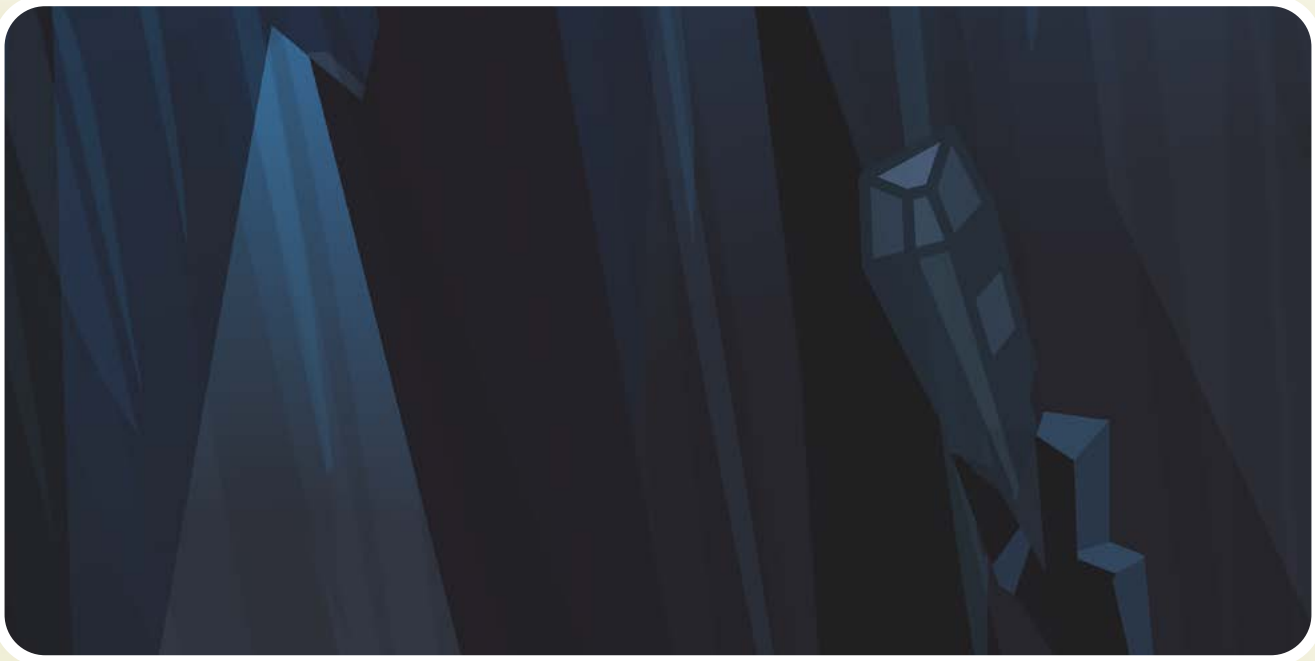
Słabostki: Nieśmiałość

Cecha specjalna: Mimikra. Mimik potrafi zmienić się w każdy nieożywiony przedmiot. Kiedy to zrobi, bardzo trudno go zauważyć. Każdy, kto przygląda się ukrytemu mimikowi, musi zwyciężyć w **wyzwaniu związanym z Umysłem przeciwko K20**, aby móc dostrzec, że przedmiot, na który patrzy, to tak naprawdę mimik.

Począwszy od pierwszego przypadkowego spotkania, mimik stał się prawdziwym utrapieniem poszukiwaczy przygód. Może popsuć humor każdemu łowcy skarbów, gdyż potrafi zmienić się we wszystko, co – jak sądzi – zwabi ciekawskie stworzenie! Na przykład w kufer, drzwi albo wygodny fotel. Jeżeli poczujesz niesamowitą ciekawość względem jakiejś skromnej skrzyni, lepiej zastanów się dwa razy, zanim wetkniesz do niej łebek!



Guest Customer (Order #49142230)



5. Droga Pradawnych

Ten półkolisty korytarz prowadzi z **2. Niższego Przejścia** do **6. Ołtarza Tygla**. W połowie swej długości korytarz rozszerza się do około 5 metrów, a potem znowu zwęża. Po obu stronach szerszej części korytarza na ścianach znajdują się ozdobne rzeźbienia. Wydają się dość niespotykane i na pierwszy rzut oka niezrozumiałe dla KG. Zdają się przedstawiać istoty przypominające nieco węże. W ścianach rozmieszczono też w regularnych odstępach niewielkie, ciemne klejnoty, które mogą mieć jakiś związek z tymi wizerunkami.

Kiedy KG ruszą szerszą częścią korytarza, klejnoty rozbłysną na chwilkę, a potem pojawią się **3 mgielniki**. Istoty suną wśród obłoków dymu i mają wężowate kształty, tak jak wizerunki na ścianach. Zamierają bez ruchu, a potem rzucają się na KG (możesz dowolnie zwiększyć lub zmniejszyć liczbę mgielników, zależnie od liczebności twojej drużyny. Możesz też zakończyć przepychankę zaraz po tym, jak KG pokonają jednego mgielnika).

Mgielnik/dymny stwór

Ciało: K4 **Umysł: K8** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 12**

Talenty: Bezkształtny (K10), Odporność Na Magię (K6), Promień Ogłuszający (K6), Teleportacja (K8).

Słabostki: Nieożywiony, Uwiązanie – mgielnik/dymny stwór nie może opuścić miejsca, w którym pojawił się po raz pierwszy.

Te niezwykłe zjawy występują pod wieloma postaciami, zależnymi od miejsca, w którym się je spotka. Są niematerialne, złożone z dymu, mgły albo innych oparów. Drżą, migoczą i płynnie przechodzą z formy bezkształtnego obłoku w kształt przypominający żywą istotę. Kiedy stwór zostanie pokonany, obłoczek całkiem się rozwiewa.

Mgielniki powstają zwykle wskutek magicznego rytuału albo zaklęcia. Magiczny osad pozostały po rzucaniu czarów potrafi sam z siebie zrodzić mglistych strażników, czasem też ktoś przywołuje te istoty specjalnym zaklęciem. Strzegą miejsca, w którym się pojawiły i do którego są uwiązane, dlatego można je często spotkać tam, gdzie zalega dużo starej magii: w kaplicach, świątyniach, starożytnych zamkach i ruinach.

Guest Customer (Order #49142230)

6. Ołtarz Tygla

Ta duża trójkątna komnata znajduje się na końcu **5. Drogi Pradawnych**. Sufit opadający tu pod ostrym kątem sprawia, że izba przypomina wnętrze piramidy. Po bokach pomieszczenia są galeryjki z kamiennymi ławami przesłoniętymi niskimi murkami. Ze ściany naprzeciw wejścia wystaje ogromny kamienny blok. Na środku komnaty stoi kamienny ołtarz ozdobiony złotymi prętami, a na nim Tygiel. Wygląda znacznie skromniej, wręcz prymitywnie w porównaniu z tymi, które KG dotąd widziały – jednak to niewątpliwie kolejny Tygiel.

Kiedy KG umieszczą Arkast w Tyglu, ten na chwilę rozbłyśnie, a po komnacie rozejdzie się echem niski, basowy pomruk. Kamienny blok, który dotąd wydawał się całkiem gładki, nagle wygnie się, uwypukli i ukaże wyrzeźbioną na nim niewyraźną twarz. Jest ona zbliżona do wizerunków wężowatych istot z **5. Drogi Pradawnych**. Prosto do umysłów KG przemówi niski głos, zadając im zagadkę:

„To, o czym mówię,
jak każdy lubię.
Czy jest to grzęda, gniazdo, dziura czy budynek,
Porzucić to na długo, to smutny uczynek.
Bo ważne to miejsce wielce, w nim zawsze jest twe serce."

Odpowiedź to: **dom**.

Gdy tylko KG znajdą rozwiązanie zagadki, głos przekaże im informację, której potrzebują, czyli wierszyk niezbędny do naprawy Arkastu Ceremonii Świateł. To część sprawdzianu serdeczności KG, które przebyły już długą drogę, aby pomagać innym. Zachęć KG, żeby zastanowiły się nad tym, czego do tej pory dokonały i dlaczego ich misja jest taka ważna. Wraz z każdym odwiedzonym Tyglem i kolejną naprawą Arkastu, KG powinny coraz bardziej uświadamiać sobie, dlaczego Ceremonia Świateł jest tak istotna. Magiczne Tygle to jedynie wzmacniacze i przekaźniki. Prawdziwym sensem Ceremonii Świateł jest stworzenie i chronienie domu. Kucyki z Umberfoal, Agarowie oraz budowniczowie tej świątyni (kimkolwiek byli), a nawet ogromne pająki mają jeden wspólny cel – pragną chronić swoje domy.

Guest Customer (Order #49142230)

Jeśli odpowiedź KG będzie niezadowalająca, głos zamilknie i tylko od czasu do czasu będzie powtarzał pierwsze słowa wierszyka. Gdy odpowiedzą prawidłowo, głos odezwie się ponownie:

„To... dobra odpowiedź...
Pradawna, nieskończona i wieczna to rzecz,
w domu przyjaciół razem mieć."

Kiedy KG staną wokół Ołtarza Tygla i wypowiedzą te słowa, znowu poczują w swoich umysłach przypływ wiedzy i starej magii. Tak jak wcześniej, zdany **test Umysłu (trudność 6)** powinien zostać nagrodzony **1 Żetonem Przyjaźni**, gdyż Kucyki bezpośrednio odczują emocje i wiarę budowniczych świątyni (nawet jeśli nie dowiedzą się dokładnie, kim byli). Porażka oznacza utratę **2 Punktów Wytrzymałości** od nadmiaru informacji.

Zanim odejdą, głos powie im jeszcze:

„Tygiel w Arkast zmieniać potrafi różne rzeczy ważne,
ale materię w wiedzę zmienić można także."

Potem z tajemniczego oblicza wydobędzie się blask, który popłynie ku najbliższemu KG. Kiedy do niego dotrze, nagle zniknie, a prosto w kopytko Kucyka wpadnie mały kryształ w kolorze bladego bursztynu – kolejny Arkast! Kiedy KG dotkną go po raz pierwszy, od razu zobaczą w swoich umysłach, jakie jest jego przeznaczenie. Zazwyczaj Tygiel zmienia wiedzę w materię (czyli Arkast), ale ten **Odwrotny Arkast** stworzono, żeby robił coś przeciwnego. Kiedy zostanie włożony do Tygla (i *tylko* wtedy), może zmienić materię w niematerialną wiedzę, która zostanie w nim następnie zmagazynowana. W ten sposób da się zmienić żywą istotę w informacje i bezpiecznie przechować w Arkaście.

Gdy już KG naprawią część Arkastu z Umberfoal i otrzymają **Odwrotny Arkast**, przyjdzie pora, żeby wracać ku **1. Zamkniętym Schodom**, przesunąć dźwignię i otworem w suficie powrócić do Głębokiej Toni.

Odwrotny Arkast

Magiczny przedmiot. To specjalny Arkast, który potrafi zmieniać materię w niematerialną wiedzę – może to uczynić nawet z żywym stworzeniem.

Odwrotny Arkast można uruchomić jedynie w Tyglu. Kiedy zostanie umieszczony w Tyglu, ten, kto właśnie używa kryształu, może podjąć wyzwanie związane z Umysłem przeciwko jednej przebywającej w pobliżu istocie. Jeżeli mu się powiedzie, stworzenie straci fizyczną formę i w postaci informacji trafi do wnętrza Arkastu.

Istota uwięziona w Arkaście nie jest w stanie sama się z niego wydostać, jednak przebywa wśród wygód, otoczona bogactwem wiedzy.

Używając Tygla, każdy może uwolnić istotę zamkniętą w Arkaście, zmieniając ją z powrotem w jej fizyczną formę. Stworzenie nie odczuwa żadnych skutków ubocznych przemiany ani czasu spędzonego w Arkaście oraz zachowuje pozyskaną w nim wiedzę.

Odwrotnego Arkastu można użyć tylko raz. Przestaje działać zaraz po uwolnieniu zamkniętej w nim istoty.

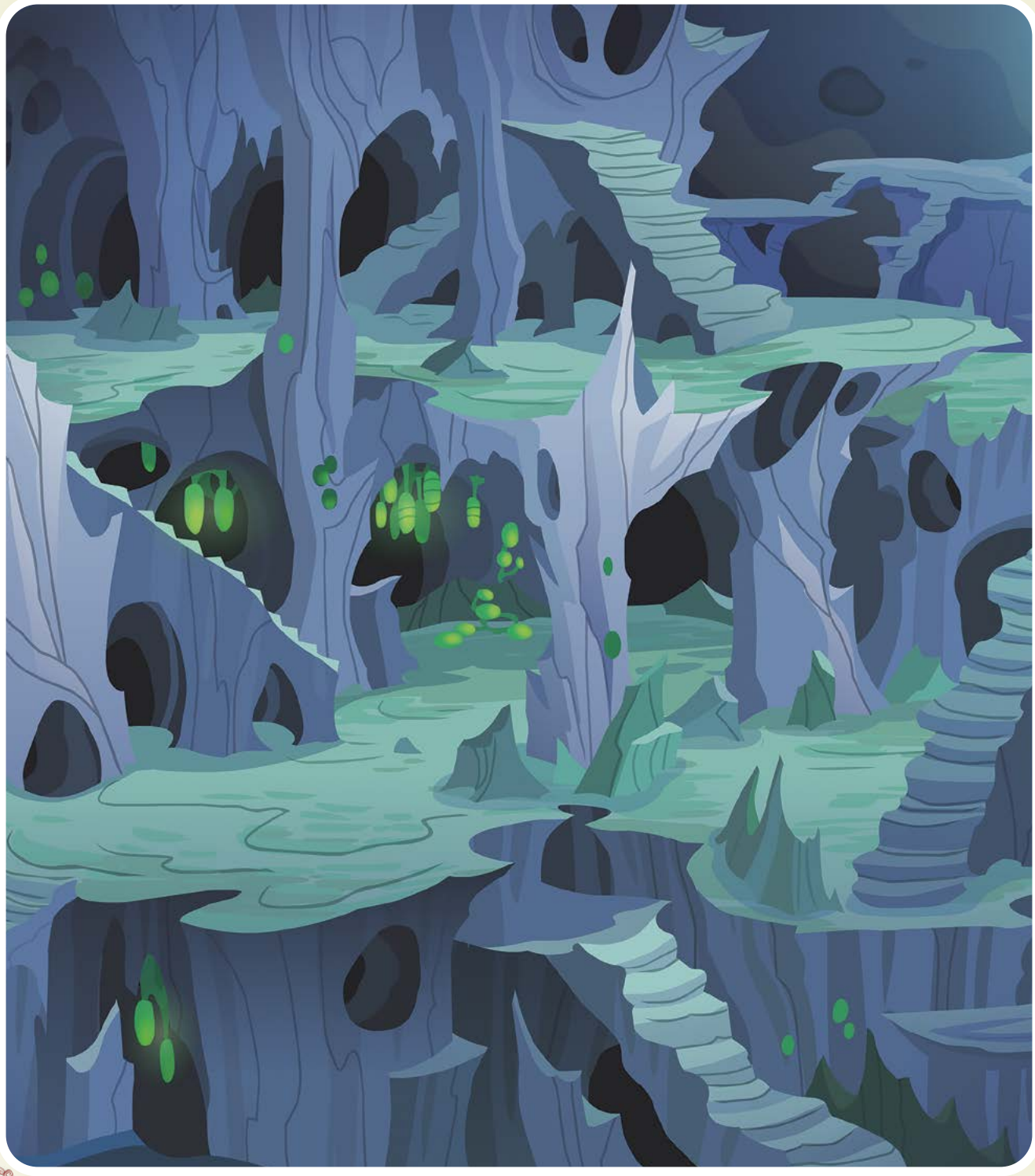
Informacja dla MG: *To potężny magiczny przedmiot, więc KG powinny dobrze się zastanowić, zanim go użyją. Najprawdopodobniej przyda się przeciwko Insidirze w Krypcie Ksiąg, chociaż można go także wykorzystać, walcząc ze smoczyksięgiem. W związku z bardzo określonymi okolicznościami używania Odwrotnego Arkastu, KG nie powinny mieć okazji do tego, aby użyć go w innej sytuacji.*

Guest Customer (Order #49142230)

Ceremonia Świateł

Powrót do Umberfoal

Gdy KG odwiedzą już Tygle w **Lesie Agaricus**, przy **Tronie Królowej Pająków** oraz w **Zatopionej Świątyni**, Arkast Ceremonii Świateł zostanie całkowicie naprawiony. Cały mrok, który go zakrywał, zniknął i kryształ odzyskał błyszczący, biały kolor. Teraz Kucyki muszą jak najszybciej powrócić do Umberfoal i dotrzeć do Tygla w Krypcie Ksiąg. Z naprawionym Arkastem mogą rozpocząć Ceremonię Świateł. Muszą tylko użyć windy, by wynieść Tygiel na plac (gdzie zobaczą go Kucyki z Umberfoal), i wyrecytować wszystkie poznane wcześniej wierszyki. KG będą musiały także rozprawić się z Insidirą – w jaki sposób to zrobią, zależy tylko od nich.



Guest Customer (Order #49142230)

Droga powrotna do Umberfoal oznacza przejście przez **Fort Zwieńczenia**. Jest on okupowany przez **6 ogromnych pająków**, które znajdują się w różnych komnatach fortecy. KG mogą spróbować przekraść się obok nich (patrz: **Fort Zwieńczenia na stronie 27**), ponieważ pająki nie zdążyły jeszcze okryć całej warowni siecią, co uniemożliwia im użycie talentu Wyczuwanie Drgań: Pajęczyny. Po przejściu przez fort, KG dotrą na drugi kraniec Wysokich Mostów prowadzących do miasta (patrz: **Umberfoal na stronie 25**).

KG mogą także ruszyć tajnym szlakiem, który Insidira wykorzystała do napaści na Umberfoal. Spotkają tam **Sable**, która także postanowiła przekraść się do Umberfoal, aby pomóc tak, jak tylko zdoła. Może poprowadzi KG pajęczymi ścieżkami prosto do miasta. Koniec tych ścieżek znajduje się na sklepieniu pieczary, w której znajduje się Umberfoal. Stamtąd KG będą musiały zejść w dół po zwisających srebrzystych niciach, co wymaga **testu Ciała (trudność 3)**. Sable pomoże KG w schodzeniu.

Większość miasta zasnuta jest pajęczynami. Pająki patrolują ulice, a wiele Kucyków tkwi w kokonach przyczepionych nićmi do budynków, szczególnie w okolicy placu. KG będą musiały przejść obok **2 ogromnych pająków** strzegących wejścia na schody do Krypty Ksiąg. Mogą także zejść po skalnej kolumnie, korzystając z pajęczych nici lub lin, co wymaga **testu Ciała (trudność 4)**.

Insidira czai się w Krypcie Ksiąg, zwisając z kolumn otaczających Tygiel. Osnuta jest mroczną magią i dymem. Pod jedną z kolumn widać przywiązaną do niej wycieńczoną **Evenlight**. **Lady Alethea** przechadza się wokół podwyższenia, nad którym wisi Tygiel.

Przeczytaj na głos:

Ogromna postać Królowej Pająków kołysze się nad kręgiem z kamiennych kolumn, otulona ciemnym dymem. Lady Alethea, maleńka w porównaniu z pajęczycą, przechadza się poniżej z bardzo zatroskaną miną.

Pośrodku między kolumnami widać zawieszony na linach windy Tygiel, przygotowany do podniesienia. Pulsuje niemiłym, czerwonym blaskiem.

KG mogą zdecydować, że pozostaną w ukryciu. Jeśli to zrobią, muszą podjąć się nowego wyzwania: **cecha Ciało kontra cecha Umysłu** Insidiry za każdym razem, gdy poruszają się lub wykonują jakąś czynność, aby sprawdzić, czy Królowa Pająków ich nie zauważyła. Jeśli KG nie narobią jakiegoś większego zamieszania, Insidira nie będzie odrywać wzroku od Tygla. Jeżeli jednak zwrócą jej uwagę, wrzaśnie z wściekłością i zaatakuje, starając się je złapać albo w jakiś inny sposób odgonić od Tygla.

To, jak dokładnie KG uporają się z Insidirą, zależy już tylko od nich. Jednym z rozwiązań może być próba schwytania jej **Odwróconym Arkastem**. Aby się to udało, Kucyki muszą dotrzeć do Tygla i podjąć **wyzwanie Umysłu** przeciwko pajęczycy, jednocześnie nie dając jej się schwytać. Mogą także walczyć bezpośrednio z Królową lub próbować przemówić jej do rozumu, wyjaśniając, że źle czyni. To akurat będzie niełatwe, bo Insidira ma za sobą ponad tysiąc lat doświadczenia w knuciu i spiskach. Potrzebna będzie cała seria trudnych **testów Uroku** oraz mnóstwo naprawdę przekonującego odgrywania ról ze strony graczy. Ostateczna decyzja należy do ciebie, MG. Lady Alethea będzie się trzymała z dala od jakiejkolwiek przepychanki, może jednak sprzeciwiać się podejmowanym przez KG próbom nawrócenia Insidiry.

Cokolwiek się wydarzy, gdy Insidira przestanie już stanowić zagrożenie, przybędzie **Sable**. Zjawi się w towarzystwie grupy ogromnych pająków, którym już wcześniej wybiła z głów walkę. Zdołała razem z nimi uratować grupę Kucyków z Umberfoal, które również podążyły za nimi. Do Krypty Ksiąg przybędą, żeby zawrzeć pokój (jeśli uda się ją nawrócić, Insidira także będzie brała w tym udział).

Sable porozmawia z Evenlight (i ją uwolni, jeżeli dotąd nie zrobiły tego KG) i zacznie dyskusję o przyszłości pająków oraz Kucyków. Pająki bardzo potrzebują nowego domu, może więc zdołają zamieszkać wspólnie z Kucykami w Umberfoal, zasiedlając te rejony, które odpowiadają ich potrzebom? Zachęć KG, żeby włączyły się do pertraktacji. Jeśli Insidira została zamknięta w **Odwróconym Arkaście**, Evenlight oraz Sable postanowią się nią zająć, wypełniając kryształ wiedzą niezbędną, aby pokazać Królowej Pająków, dlaczego jej rozumowanie było złe. W przyszłości zapewne wypuszczą ją na wolność.

Guest Customer (Order #49142230)

Jedyne, co zostało do zrobienia, to przeprowadzenie samej Ceremonii Świateł! Evenlight poprosi KG, aby pokazały jej naprawiony Arkast Ceremonii Świateł. Kryształ mieni się teraz białym światłem, bez żadnych zanieczyszczeń. Żeby rozpocząć magiczną ceremonię, trzeba umieścić Arkast w Tyglu, a następnie podnieść go windą na plac. Później KG muszą wyrecytować wszystkie usłyszane dotąd rymowanki, których użyły do naprawy Arkastu (wyjaśni to Evenlight):

"Dom jest mocny i siła w nim gości,
Gdy nie brak w nim spokoju i nie brak miłości.
Każdy dom odpowiednio zachwyca
Blask słońca lub światło księżyca.
Pradawna, nieskończona i wieczna to rzecz,
W domu przyjaciół razem mieć."

Niestety, Lady Alethea, która do tej pory chowała się w ciemnym zakątku, wciąż nie jest przekonana, że to, co się dzieje, będzie najlepsze dla Umberfoal. W akcie desperacji stanie przed KG, zanim zdołają włożyć Arkast do Tygla. Za nią błyśnie i wybuchnie magiczne światło, tworząc chmurę dymu. Właśnie przyzwała ogromną bestię zwaną **smoczyksięgiem**, aby powstrzymać Ceremonię Świateł.

KG muszą teraz pokonać **smoczyksięga**. Mogą stawić mu czoła bezpośrednio, co okaże się dość trudnym zadaniem. Mogą również wykorzystać jego słabostkę: Źródłoksiąg, lecz tylko Alethea wie, gdzie znajduje się książka, za sprawą której go przyzwano. Bibliotekarka nie jest pewna, czy to, co robi, jest w porządku, więc można ją przekonać, że to nie jest najlepsze rozwiązanie. Jeżeli KG spróbują to zrobić, muszą wykonać **test Uroku (trudność 7)**. W trakcie starcia ze smoczyksięgiem Alethea zaczyna uświadamiać sobie, że podjęła bardzo złą decyzję. Jeżeli KG spróbują przekonać bibliotekarkę zaraz po krótkiej próbie walki ze smoczyksięgiem, **trudność testu zmniejszy się do 3**.

Smoczyksiąg

Ciało: K12 **Umysł: K6** **Urok: K4** **Wytrzymałość: 18**

Talenty: Gruboskórny (K6), Odporność Na Magię (K4), Ognisty Oddech (K8), Szpony (K6).

Słabostki: Nieożywiony, Podwładny, Źródłoksiąg.

Źródłoksiąg: Smoczyksięga zawsze przywołuje się z jakiejś księgi albo pergaminu. Jeżeli ulegną zniszczeniu, magia podtrzymująca istnienie smoczyksięga znika, a stwór rozpada się na kawałki.

Podwładny: Po przyzwaniu smoczyksięga wzywający wydaje mu krótki rozkaz w formie pojedynczego słowa albo całego zdania. Zdeterminowany stwór będzie usiłował wykonać rozkaz ze wszystkich swoich sił. Jeśli z jakiegoś powodu smoczyksiąg zostanie przywołany bez takiego polecenia, bardzo możliwe, że wpadnie w szał!

Smoczyksiąg nie jest istotą naturalną, tylko stworem przyzywanym rytuałem. Znawcy tajemnej magii albo niesłychanie mądrzy uczeni mogą próbować go przywołać, aby móc nim władać.

Smoczyksiąg przyjmuje postać ogromnego smoka, lecz grzebień na jego grzbiecie tworzą okładki ksiąg, a skrzydła pergamin. Jego oczy są przenikliwymi jeziorami atramentu. Zostaje przyzwany z jednym celem zakodowanym w umyśle: poleceniem tego, kto go sprowadził. Istota będzie robić wszystko, co w jej mocy, żeby wypełnić rozkaz, dopóki nie zostanie odesłana lub zniszczona. W przypadku sukcesu czar przestaje działać, a smoczyksiąg istnieć.

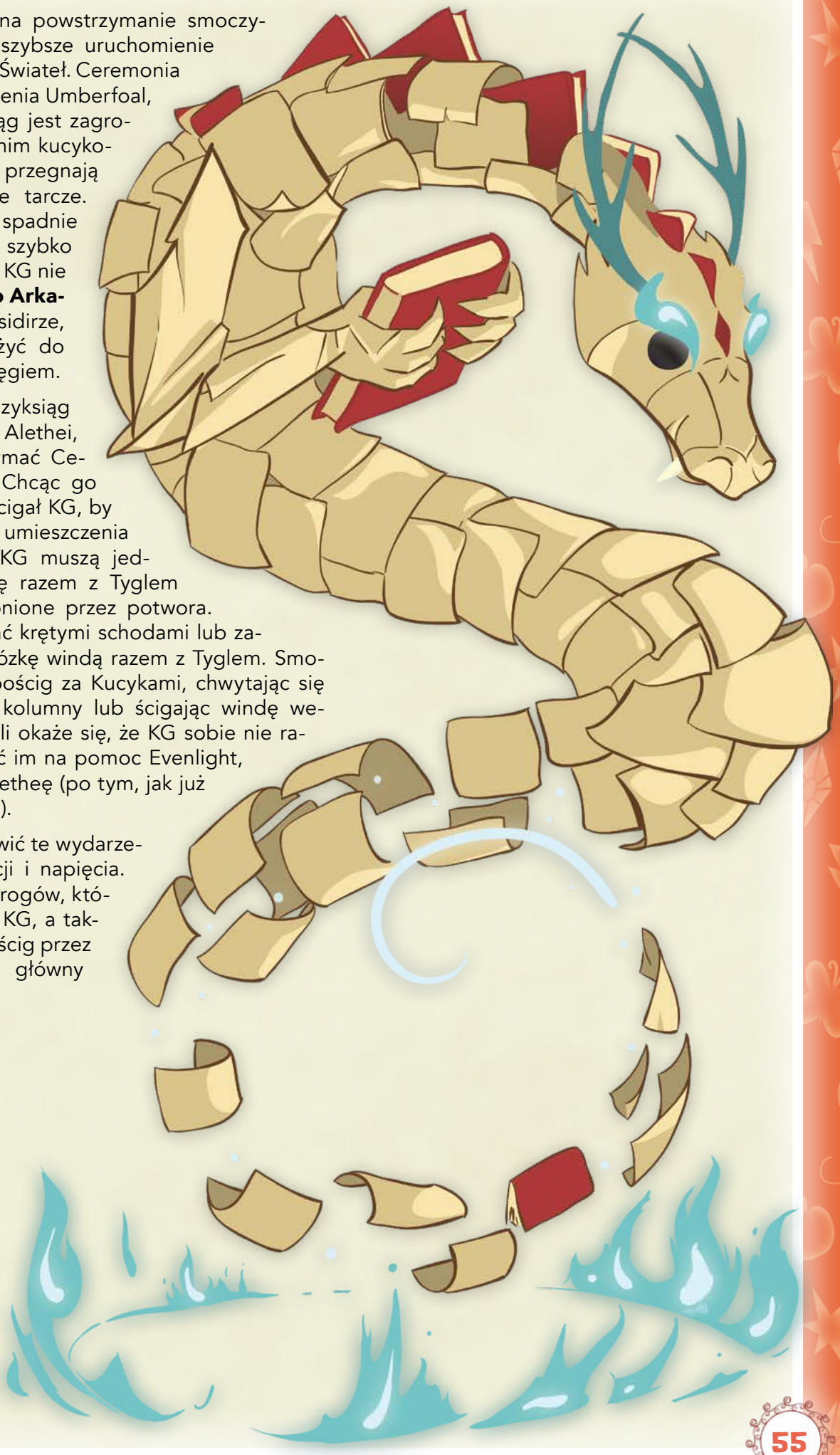
Dla wielu zbyt pewnych siebie magów nieroztropne przyzwanie smoczyksięga skończyło się zniszczeniem ich wież przez potwora, gdy stracili nad nim kontrolę. Czujcie się ostrzeżeni!

Guest Customer (Order #49142230)

Innym sposobem na powstrzymanie smoczyksięga jest jak najszybsze uruchomienie Arkastu Ceremonii Świateł. Ceremonia odnowi zabezpieczenia Umberfoal, a skoro smoczyksiąg jest zagrożeniem, zajmą się nim kucykowe golemy, które przegnają go poza magiczne tarcze. Jeżeli smoczyksiąg spadnie do jeziora, bardzo szybko się rozpadnie. Jeśli KG nie użyły **Odwrotnego Arkastu** przeciwko Insidirze, mogą go teraz użyć do walki ze smoczyksięgiem.

Rozkaz, jaki smoczyksiąg otrzymał od Lady Alethei, brzmiał: „Powstrzymać Ceremonię Świateł". Chcąc go wypełnić, będzie ścigał KG, by nie dopuścić do umieszczenia Arkastu w Tyglu. KG muszą jednak przedostać się razem z Tyglem na plac, nawet gonione przez potwora. Mogą pogalopować krętymi schodami lub załapać się na podwózkę windą razem z Tyglem. Smoczyksiąg ruszy w pościg za Kucykami, chwytając się pazurami skalistej kolumny lub ścigając windę wewnątrz szybu. Jeżeli okaże się, że KG sobie nie radzą, możesz wysłać im na pomoc Evenlight, Sable lub nawet Aletheę (po tym, jak już zrozumie swój błąd).

Staraj się przedstawić te wydarzenia jako pełne akcji i napięcia. Opisz potężnych wrogów, którym stawiają czoła KG, a także dramatyczny wyścig przez Kryptę Ksiąg na główny plac miasta.



Guest Customer (Order #49142230)

CZAS POŻEGNAŃ

Kiedy KG uda się wreszcie rozpocząć Ceremonię Świateł, ich głosy zabrzmią jednym chórem podczas odśpiewywania wiersza, a z Tygla na plac zacznie sączyć się niebieskie światło. Blask wypełni całe miasto, niszcząc resztki pajęczyn i ciemności oraz uwalniając Kucyki z Umberfoal. Te zaczną kolejno przyłączać się do śpiewu, podchwytując kolejne słowa. Przed każdym Kucykiem utworzy się mała kula światła, która następnie połączy się z innymi ponad Tyglem. Potem światło zatonie w Arkaście, aby pod postacią fali magicznej energii rozejść się po całej pieczarze. Ponownie zapalą się błękitne światła Umberfoal, a wraz z nimi błyszczące Widmowe Schody.

KG mogą przyłączyć się do Ceremonii Świateł i wędrować po okolicach, które zwiedzały, gdy po raz pierwszy zjawiły się w Umberfoal. W trakcie ceremonii światła Umberfoal są jaśniejsze niż zazwyczaj. Miejscowe Kucyki zaczynają robić porządki, rozstawiać odświętne stragany oraz serwować jedzenie i napoje. Nawet pająki się cieszą, mimo że zwykle wolą ciemność. Po pewnym czasie do KG podchodzą Sable, Evenlight i Alethea. Bibliotekarka bardzo przeprasza, tłumacząc, że chciała pomóc Umberfoal i teraz uświadomiła sobie swój błąd. Obdarowuje KG małym, świecącym na niebiesko kryształem z Krypty Ksiąg. To **Światło Umberfoal**. Sable oznajmia, że zamierza zostać pajęczym ambasadorem w Umberfoal – teraz wszyscy razem dogadają się, co robić, aby każdemu było dobrze.

Światło Umberfoal

Magiczny przedmiot. Mały niebieski kryształ błyszczący przyjemnym błękitnym światłem, który każdemu spoglądającemu na niego stworzeniu przypomina o domu.

Światło Umberfoal zawiera **5 ładunków**. Ten, kto trzyma kryształ, może zadecydować, **ile ładunków wykorzysta (od 1 do 5)**, żeby przywrócić znajdującej się w pobliżu istocie (albo sobie) dokładnie **tyle samo punktów Wytrzymałości**. Po zużyciu wszystkich ładunków KG może wydać **1 Żeton Przyjaźni** i zresetować Światło Umberfoal, dzięki czemu znowu będzie miało 5 ładunków.

Evenlight podziękuje KG za wszystko, czego dokonały, chociaż ma też dla nich nieco mniej radosne wieści. Z powodu całego tego chaosu i zamieszania, czary ochronne uruchomiły się w taki sposób, że już nie da się ich odwrócić. To oznacza, że wrota do Umberfoal pozostaną zamknięte przez cały czas, poza jednym dniem w roku, kiedy odbywa się Ceremonia Świateł. Niefortunna sprawa, ale być może ma swoje plusy – miasto potrzebuje czasu, aby pozbierać się po wszystkim, co się wydarzyło. Powrót do Equestrii po tysiącletniej drzemce będzie długim procesem, ale chociaż raz w roku tutejsze Kucyki mogą podzielić się swoim światłem z resztą świata. Evenlight oznajmi, że wrota są teraz otwarte za sprawą magii ceremonii, jednak KG muszą opuścić to miejsce przed końcem nocy, bo wtedy wrota zamkną się na kolejny rok.

Kiedy KG będą już gotowe do opuszczenia Umberfoal, Evenlight, Alethea, Sable oraz wszyscy inni nowi przyjaciele zbiorą się, aby pożegnać drużynę z nadzieją, że jeszcze kiedyś się spotkają. Pożegnania zawsze są smutne, ale chyba już czas wracać na powierzchnię. KG muszą przecież szczegółowo opowiedzieć Twilight i jej przyjaciołom, co się tutaj wydarzyło. Na pewno też zechcą wysłać listy do innych Księżniczek. Pora też znowu zobaczyć słońce, księżyc i gwiazdy, znowu poczuć wiatr. Pora wracać do **domu**.

Guest Customer (Order #49142230)

Wrota do Umberfoal stoją otworem!

Odwiedźcie Umberfoal, starożytne miasto kryjące się od tysiąca lat pod Złą Ziemią, opustoszałym i zapomnianym przez wszystkich południowym krańcu Equestrii. Miasto chronione jest przed światem zewnętrznym potężnymi czarami, ale nękają je czyhające w ciemnościach złe moce – dlatego potrzebuje Waszej pomocy! Czy zajrzycie w najgłębsze jeziora i najciemniejsze jaskinie, aby stawić czoła zagrożeniom? Czy zdołacie pomóc Kucykom z Umberfoal w Ceremonii Świateł, ich starożytnym i magicznym rytuale?

Ta przygoda pozwoli Wam odkryć niesamowite tajemnice podziemnego miasta Umberfoal, spotkać ciekawe stworzenia i poznać nowych przyjaciół, ale nie traćcie czujności! Ciemne zakamarki jaskiń skrywają ogromne niebezpieczeństwo...

*Ta książka jest dodatkiem do gry opowieści *Equestria: Puść Wodze Fantazji*

ISBN 978-83-64198-10-6

River Horse oraz River Horse Games są nazwami handlowymi River Horse (Europe) Ltd. River Horse oraz logo River Horse są ®, TM i/lub © River Horse Ltd 2019.

HASBRO, logo HASBRO, MY LITTLE PONY i wszystkie powiązane postaci są znakami towarowymi Hasbro i są używane za zgodą. © 2019 Hasbro. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Licensed by:

PWF006

9 788364 198106

Guest Customer (Order #49142230)